

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志!
2009年12月号
TWO DIMENSIONS MANIA
2009 Dec. 14
总第十四期
零售价25
推广价20元
二次元狂热
4GB DVD光盘:
日本同人游戏精选
IIDX歌曲精选
秋之回忆钢琴曲
niconicoPV精选
东方绯想天立回教学
《Steins;Gate》中文影像版
封面故事
MEMORIAL: Little Busters Illustration Fanbook
才能的不法投弃
VOCALOID PV鉴赏
MIKU的奇境大冒险
活跃于niconico的天朝绘师零花
低调而不失惊艳的女王
beatmania IIDX初探
『东方非想天则』深入研究·立回
特别赠送:东方2010年日历
曲线、御姐、美人痣
邂逅"胸部星人"八宝备仁
朝比奈华丽兔女郎纸模
国内原创同人海报
抢先报道
Steins;Gate 预测不可的命运石之门
豪华特辑
你我心中永远的记忆
记秋之回忆系列十年
Memories Off

二次元狂热出品

幻想乡，就在你身边。

東方增刊

ALL ABOUT TOUHOUPROJECT

二次元狂热特别制作·日本三大同人奇迹之一的东方系列

128页全彩东方系列全记录+研究，由《二次元狂热》主力以及多位东方达人撰写。

收录东方主题音乐会，210分钟精彩全记录。

再加上东方主题豪华赠品

12月下旬上市

封面图：Archlich（谧雪攒樱

二次元狂热

2009 年 12 月号 / 总第 14 期



http://www.aspot.com.cn/

本期封面作者：Mycstea
本期封底作者：迷肘

执行主编：JEDI
实习编辑：七月
特约校对：秋叶、猫流
美术总监：谭冬雪
美术编辑：小榕
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编 MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力~

同时征集对女仆、制服、水着有爱的萌少女，以及对 Soundhorizon 以及工口游戏 cosplay 有爱的 Coser，请务必联系我们，成为我们的模特~



光盘目录

音乐
- IIDX 音乐精选欣赏
- 秋之回忆钢琴曲欣赏
- niconico 同人歌曲精选

视频
- niconicoPV 欣赏
- 东方绯想天立回教学视频
- Steins;Gate 中文影像版 01
- Steins;Gate 高清预告片

游戏
- chinchillasofthouse 出品同人游戏欣赏

Contents 2009.12



本刊独家网络内容合作天极网动漫频道

投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn　　图：TID

河蟹子の相谈室



等到大家看到新一期的我的时候，也已经是年底了吧，所以这次应广大宅的呼吁，送上东方主题年历一份，以后大家要每天都想起河蟹子哟~

看到二次元狂热百度贴吧里说向河蟹子许愿就可以心想事成，那么，请大家自由地……（捂脸）

于是，『二次元狂热』长期以来的光杆司令状态要改变了……河蟹子在此向广大宅们宣布，如果你已经本科毕业或是即将大四可以全职工作，能查阅理解日文资料（日语二级以上优先），对动漫、同人和 GALGAME 都有涉猎，能吃苦耐劳和承受压力，关键是要有宅之魂，那么，欢迎你加入我们的行列，来参与这本不知何时就会被河蟹的《二次元狂热》的制作吧！把你的简历和之前写过的文章发到 liao.huiqi@gamespot.com.cn，标题注明"应聘"，待遇面议，帝都北京在住的宅男宅女优先……





第十五期封面：『刻痕 3』作者：RiE　封底：『刻痕 3』作者：RiE
二次元狂热 2010 年 1 月号独家收录国产同人游戏『刻痕 3』正式版前篇

ID: 伊藤诚
From: 西安

七克修，这一期的二次元入手太晚了，每次去书店催老板他就让我买本 801 先看着，你说我一个大老爷们买那种书还不被团里的童鞋笑死。（怒）上周强行征收了 5、6 张回函纸，本想一口气全都寄去（我不信你一张都不登），但一想已经都晚了，现在才去邮寄等你们收到信，相谈室早就没有我们的位置了，于是干脆还是电邮得了……

在此古都東方⑨圃的全体同仁祝愿二次元邪书越办越火，不邪恶怎么能增加销量呢。并且一直期待一周年的"东方"增刊。什么？才在进行中……（失望），果然希望越大伴随的失望也就越大啊，仅代表全体喜爱东方之人，给予你们更大的期望，希望换来的不是更大的失望就好。

：首先，买 801 很正常嘛，宅的最高境界就是宅腐通吃，只看 H 什么的最讨厌了……东方增刊已经紧张准备中了哟，由于我们人手不足，所以拖到现在也是没办法的事情，不过，如果有爱有能力，欢迎大家加入我们的团队~

ID：冥化の蝶　男 16.8 岁
来自：湖北省武汉市

本期エロ元狂热刚刚入手，还没来得及拆，班上一萌萌软妹子（动漫小白）就来找我借。本着增加好感度是推倒的必要流程（误），本蝶很大方的借了。结果第一面就把我直接给闷倒——相谈室惊现 DOLL 一只！妹子很傻很天真地问我那是啥，正欲掩饰时，某真相帝突然现身一声虎吼"哇！这不是 XX 用的充气娃娃吗？你个色狼！"结果妹子当时看我的眼神就变了……杯具啊！错的不是我，错的是エロ元这糟糕的杂志啊！！

：你没有错，我们也没有错，错的是那个真相帝和软妹子啦！！你要正气凛然地纠正她：这根本不是充气娃娃！！！这分明……分明是……硅胶娃娃（小声）……

ID：月下・负残　男
来自：北京市

各位最近都怎么了，寂寞来，寂寞去的，对寂寞沉迷了吧！看我！一天 25 小时以上都宅在家里。全部时间穿越在另一个次元，在现实世界留下立体影像，从不觉得寂寞。大家都别寂寞了，有二次元还寂寞什么。一起在另一个世界坏掉吧！

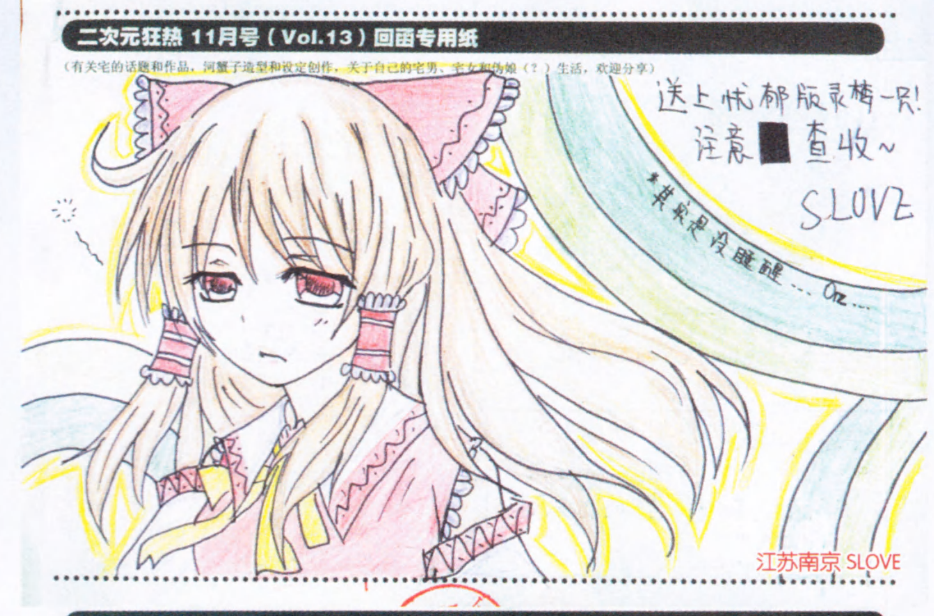
：我看你才是真正的寂寞呢……

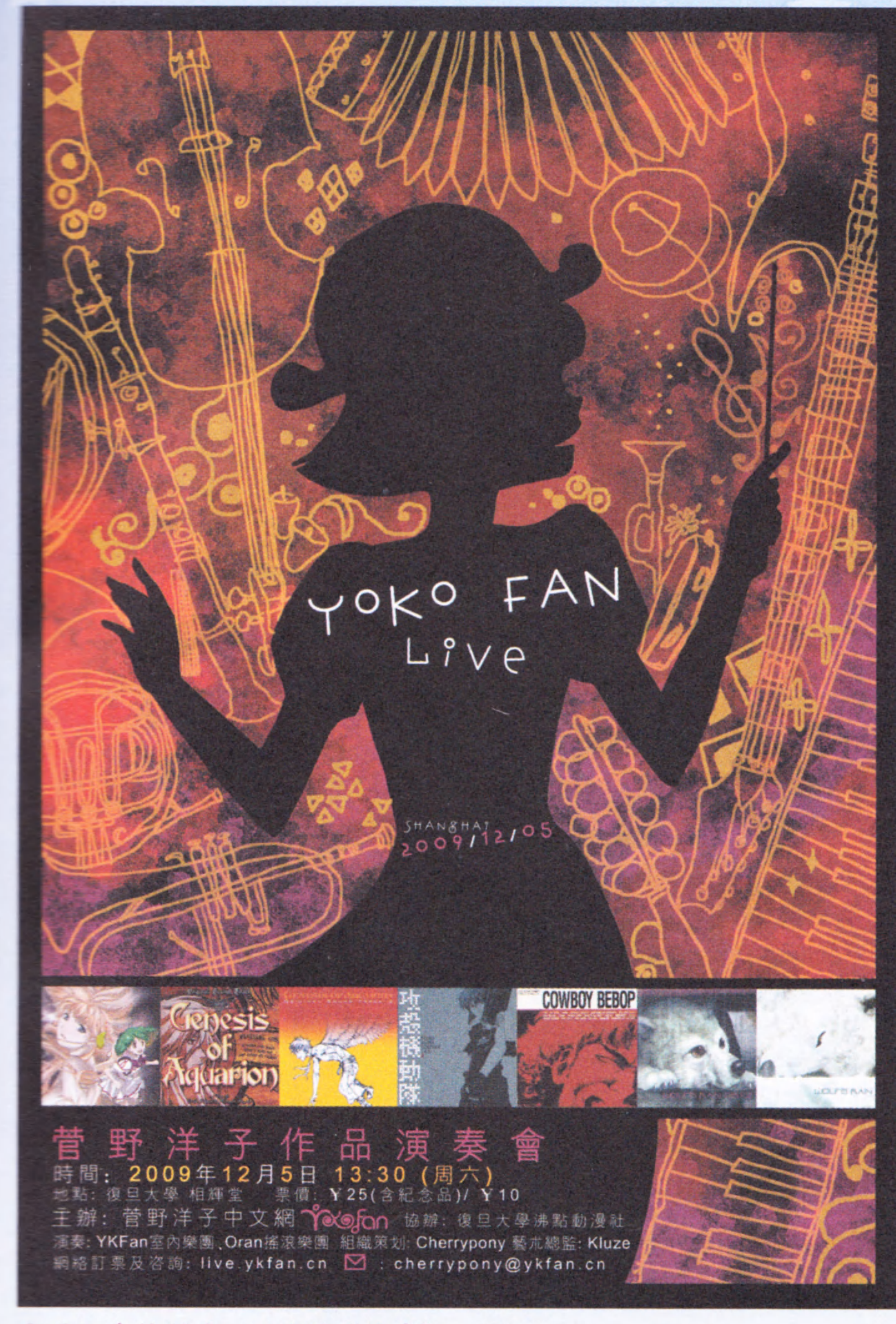
ID：狼亦心　男 17 岁
来自：江苏省苏州市

我有一腐女友人，在她眼中我就一小受。（我坚持认为自己是攻！）

某日，她见我就对我说：你这个"幼受"。

我马上回话：你想夸我是正





太吗？直接说嘛，不用说“幼受”那么含蓄。

可她冷笑到：是“引诱的诱”。“诱受”指专门勾引小攻的那种！

我听罢当场倒地再起不能 orz……

：其实她已经点破了你的属性，以后可以连《801 彼女》一起买了！

ID：Kanaria　女 20 岁
来自：广东省广州市

我想问…2DM 的售价 20 元是推广价，那是不是代表过了推广期就升价到 25 元啦？不要啊！

：没看到我们已经推广了一年多么（小声点，不要被其它人听到……）？

ID：杨天呈　17 岁
来自：江苏省苏州市

这是第一次买《二次元》，回函也顺手一写，河蟹子你是否也顺便把我登一下啊？

这期最后提到的那个抱枕，引起了我强烈的购买欲，又要挥霍银子啦！（320 元啊，你们真是害人不浅！）

：顺便什么的……最讨厌了……

ID：朝雾音子　女 17 岁
来自：山西省太原市

呼……现在的低龄萝莉绘师越来越多了啊……咱已经老了……又不是技术宅，颇有压力啊…唉…杯具

：17 岁的乙女就敢说老，你让已经变成大叔的某邪恶主编情何以堪！

ID：梦羽·森 男 19 岁
来自：广东省汕头市

看到了…又看到了硅胶 DOLL。感动得泪流满面。我很想知道一个问题，这种东西怎么回收或者怎么处理掉？

：首先我要问，为啥要想着回收和处理啊，难道你要把它玩坏不成？还是说，你准备在回收处理的地方蹲点………………

ID：Justice　男
来自：江苏省苏州市

这次用了小一号的信封，回函不得不对折才能装进去。于是奇妙的事情发生了。回函表正面当中那用黑点连成的线竟是传说中的中线！因为这个发现，偶在接下来的期中考试中激动了三天。

：是我崩坏了，还是这个世界崩坏了？看到你的信，我石化了三分钟……

ID：杨杨　女 15 岁
来自：浙江省温州市

我，在泉此方后，成为了“传说中的少女 A”我在哪家店买书，估计哪家店就发了。

我会每次都回信哦！你们，加油！

：看到这封来信，真是让我泪流满面，大半年前有人写信来声称他已经诅咒了很多家杂志，现在能有“传说中的少女 A”保佑真是太好了……

ID：曹云鹏　男 17 岁
来自：北京市

钟尚同学让我看到了中国 OTAKU 群体的希望，向着后宫目标前进吧～

：大家都宅了，中国就没希望了……

ID：风吟　男 17 岁
来自：碧落之狭

本期的伊苏音乐很赞哦！

：本期的专题也会收录秋之回忆系列的精选钢琴曲，千万不要错过哟！

ID：梁蒙　男 23 岁
来自：北京市

第一次买二次元，对于天天看新番动画和漫画的我来说，正好可以恶补一下轻小说和游戏。看了伊苏以后真有一玩的冲动，可是没时间啊。原来二次元编辑部在北京啊～

：伊苏可是好游戏呢，特别是国内也出过正版，可以支持下。另外，你以为我们是在哪……

ID：steak　女
来自：月世界…

啊，我念的不是高三是寂寞啊（真）…最后感叹一下蘑菇真是坚“敌”良多啊，我都不知道该同情还是偷笑了

TM 跟 SH 要是有什么新消息，2DM 一定要登啊！我家没网的 T_T

：没事，他们要是寂寞了了你会知道的……



2009 魔音会 01 破冰而出！

经过精心的筹备，履行当初的承诺，我们又回来了！同时将带来一场更高质量，更强震撼力，更让大家为之“疯狂”、“共鸣”的 Live 表演。我们将以全新的舞台效果以及现场演唱质量打造一个更为完美的剧院式音乐专场！

大会主题：魔音会 01（简称：My01）
副主题：Max Hit（又名：无限节拍）
时间：2009 年 12 月 13 日［周日］
地点：上海市卢湾区教育文体中心（上海市 斜土路 885 号）
活动性质：动漫音乐 Live、团舞、Band
演出乐队：白昼梦 black Devil 等
活动涉及关键字：魔音 01、动漫、音乐、k-on、V 家……
主办单位：SACA 上海青年动漫联盟
协办单位：上海市青年家园 / 共青团卢湾区委
官方主站：http://www.youthsaca.com
淘宝地址：http://shop34512293.taobao.com/
票价：低音区 25 元 高音区 50 元 VIP100 元

蛋疼囧新闻 >>

Real Onion News in 3D world

文 / 秋叶

本月最值得多嘴两句的事情无疑是阿姆罗重返北京了！编辑部 3 名壮士参加了全天的活动，并且在当天下午进行了长达半个小时的专访，一天之内听到 4 次“你居然打我，连我爸爸都没有打过我！”实在是让人终生难忘的回忆啊。一同作为嘉宾到场的金月真美小姐受到了现场广大宅男们的热烈欢迎，还有一位当众扑上舞台的真・勇士，为了求得金月小姐的签名被保安拉到小角落基掉了，勇士你走好，我们缅怀你！更多情报见下期动画基地专题报道，我真的不是在打广告 =w=

>> 平野绫星运当头，被选为日本代表性美女

亲爱的团长大人最近可谓顺风顺水，继前些日子入选“传说中的声优”十人大名单后，最近又在某知名杂志评选的代表日本的美女名鉴中榜上有名，真可谓鸿运当头，挡都挡不住啊。在同一榜单中，宅女神中川翔子也赫然在列，一同入选的大部分都是演艺界的名媛们，团长大人作为偶像声优界的代表能够入选，真是可喜可贺呢。当然，这份名单也有一个很大的缺憾之处，那些生活在里世界陪伴无数少年度过寂寞空虚长夜的爱情动作片女优们没有一人上榜，看来“大众情人”们即使在 11 区地位也有待提高啊。



平山あや
AYA HIRAYAMA
①'84・1・13②栃木県③161④85・59・82⑤山羊⑥A⑦ホリプロ⑧〒153-8660 東京都目黒区下目黒1-2-5 ホリプロ



平野　綾
AYA HIRANO
①'87・10・8②愛知県⑤天秤⑥O⑦スペースクラフト・エンタテインメント⑧〒107-0062 東京都港区南青山2-6-18 渡邊ビル4F スペースクラフト・エンタテインメント





深田恭子
KYOKO FUKADA
①'82・11・2②東京都③163⑤蠍⑥O⑦ホリプロ⑧〒153-8660 東京都目黒区下目黒1-2-5 ホリプロ



フォンチー
PHONGCHI
①'90・12・16②神奈川県③162④85・60・87⑤射手⑥O⑦ソニー・ミュージックアーティスツ⑧〒150-8518 東京都渋谷区神宮前3-1-30 コンセプト青山4F ソニー・ミュージックアーティスツ



>> 中川翔子妈不甘寂寞搏出位，有其女必有其母

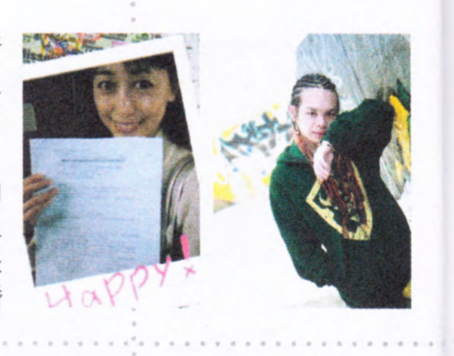




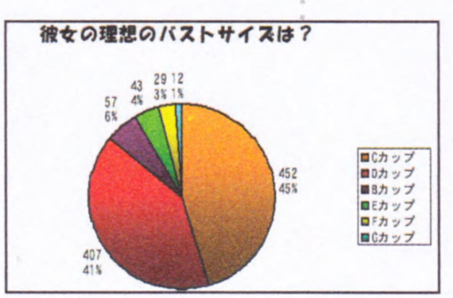
宅女神中川翔子事业顺风顺水蒸蒸日上，翔子姐姐的母亲中川桂子夫人为了帮助女儿制造更多的话题，毅然决然地走上了和女儿相同的 COSPLAY 道路，四十好几的阿姨穿着可爱的带羽翼的粉红洋装 COS 了一下丘比特大人，帮女儿赚足了眼球的同时自己也好好地享受了一次被喷的快感，(to 天国的孩子他爸：你感觉如何，感觉如何了？) 桂子阿姨年龄不详，据猜测大约 45 岁上下，出场时摆出了一个相当奇特的 POSE。翔子姐姐对于老妈的 COS 也在自家博客发了篇日志，透露了非常劲爆的内幕，比如说老妈 F 罩杯 toka，衣服拉链拉不上 toka，背后的翅膀是为了挡住拉链拉不上的缺口 toka，这对母女还真是有搞头呢。

>> 相差 11 岁惊人姐弟恋，横山智佐 11 月初已完婚！

真宫寺樱作为『樱花大战』最引人注目的女性角色之一，陪伴无数阿宅从少年走向了青年。作为樱的幕后配音，横山智佐姐姐在即将迈入 40 岁的门槛的当口，突然宣布了已经与 11 月 1 日完婚的惊人消息，结婚对象是日本知名乐队 Tripolysm 的贝斯手 CHAKA(**チャカ**)。虽然在繁重的工作压力下，横山姐姐终于忙里偷闲成了婚，不过结婚对象居然比自己小 11 岁，这实在是让人惊奇，而且这位干乐队的大哥完全是非主流打扮，两人的婚后生活能否顺心如意呢。不管怎么说，还是祝福横山姐姐能够拥有一段美满的婚姻，造人方面也请多加努力啊 ~



>> 94% 的男性喜爱巨乳，让贫乳控泪流满面的社会调查



朝日电视台『ロンドンハーツ』栏目近期做了一次关于“理想的女朋友的胸部尺寸”的调查，调查结果非常令人震惊，在 1000 名调查者之中，94% 的人选择了 C CUP 以上，而堪称二次元神物的稀缺资源 A CUP 完全没有人选择，这是何等的失态呐。作为一名 LOLICON，偶对于这个调查结果深感焦虑，这样的调查结果偶绝对不承认啊！！

>> 下载工口图像遭判刑，定为“虚拟儿童施虐罪”

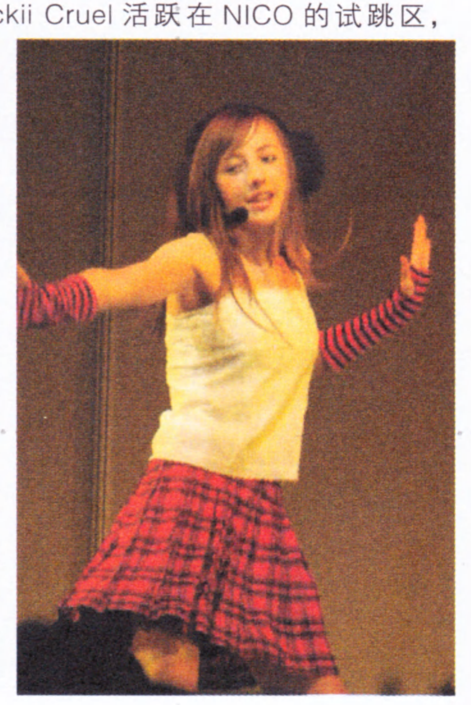


自前一阵子美国爆出家猫下载工口 Loli 图像导致其主人遭拘捕事件之后，日本发达的工口动漫业又在加拿大遇上了官司，一对住在新格拉斯哥的双胞胎兄弟因为下载未成年少女的工口图像被判决监禁 3 个月缓刑 1 年半。他们最终被定罪为“对虚拟的儿童施加痛苦”，被警方保留了 DNA 样本，并被禁止与儿童接触，以“性犯罪者”被记录在案，将来有任何越轨问题都将被警方直接抓回去抽打（杯具啊 = = ）幸亏我们身在法律健全的天朝啊，在这里除了冠西哥哥的艳照，下载再多的工口图片都完全 OK 嘛，不过大家要注意健康哦，撸管要适量 =w=

>> 金发 LOLI 登陆秋叶原，14 岁英国宅少女初出道

经常上 NICO 找乐子的群众们对这位英国 LOLI 一定不会陌生，以“xBextahx”“Beckii”为 ID 的 Beckii Cruel 活跃在 NICO 的试跳区，





喜欢日本动漫的她上传了一系列自己的舞蹈视频，包括团长 COS 和琪露诺的天才算数教室等等，引起了阿宅们的广泛关注，目前她的试跳动画的总再生次数已经达到了 430 万次，她的出道 DVD 和音乐专辑也即将和大家见面。Beckii 于 10 月 25 日在秋叶原举行了舞蹈专场，吸引了 600 多名狂热 FANS 的到场支持。演出过程中，Beckii 表演了让自己一举成名的几段舞蹈，尽情接受 FANS 们的欢呼。表演结束后，Beckii 表示很想再到日本举行这样的活动，但是因为要上学，每年最多只能来一两次。喜爱这个金发宅少女的怪蜀黍们一定要好好支持她的 DVD 和专辑哦。

>> 屋外、夜间教室、体育仓库，随处开摄的天才摄影少年



千明太郎氏的「キミイロフォーカス」第 1 卷于 11 月 6 日发售，这部漫画的主角是被摄影部美女部长所吸引而入部的天才摄影少年花园大路。花园同学在正常状态下是看似人畜无害的小动物模样，但是当他拿起相机把镜头对准作为模特的漂亮女孩子时，他身上潜藏着的摄影才能就完全觉醒了，露天的水着写真，夜间教室的水着写真，体育仓库的体操服写真，花园同学摄下每一个女孩最美的瞬间。不知道亲爱的 jedi 看到这部漫画会不会露出 YD 的笑容呢，jedi 你究竟感觉如何了？（主编的话：师傅，救我呀！！）

>> 超电磁炮诡异果汁实体化，是爷们儿就来一罐！

『某科学的超电磁炮』正火热上映中，众主角们开开心心玩玩百合群众们看的也是既舒心又放心，不过，一部动画总是挖掘一些商业价值的，于是在剧中登场的被美琴从自贩机种蹬出来的各种奇怪饮料业就顺理成章地被摆上了 Gamers 的货架，还成了推荐商品，真是无商不奸啊，那种东西绝对会喝死人的吧 - - 大部分在小黄书和电磁炮中出现的诡异饮料都在这次展示中公开亮相，从“凉饴”、“椰果苹果酒”、“熊的咖喱浓汤”、“年糕小豆汤(冷)”、“黄豆粉炼乳”、“可可茶可乐”，到“山芋饮”、“瓜拉那青汁”、“夏宾奴菠萝汁”、“草莓关东煮”、“炸猪排三明治饮料”等等，很多饮料听名字就让人混身鸡皮疙瘩，喝一口绝对见春哥啊。如果有爱人士勇于尝试，建议使用炸猪排三明治饮料，因为电磁炮小姐强力推荐嘛。



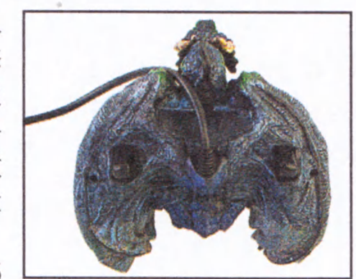


>> 绫波大邪神神力无敌，Comicup 最强战斗种族



魔都地区甚具规模的同人即卖会 comicup05 已经在 11 月 1 日顺利落幕了，而这场同人会上最引人注目、在会后引发极大话题性的作品无疑是展馆 A 区某展位用来招徕顾客的等身大绫波大邪神。这款等身大绫波疑似用塑料模特假人改造而成，身体部分的涂装极具水准，色彩还原方面做得还不错，可惜由于其相貌实在太过惊悚，王霸之气太过强横，囧囧有神的目光让人不敢直视，最终还是成就了邪神的美名……该作品经过无敌的网络传播迅速传到了 11 区，又引发了一阵邪神浪潮，与此前的四大邪神并称为邪神五虎将，相信绫波大邪神的存在一定会吸引更多的群众加入邪神教，信邪神得永生呐！

>> 勇者斗“恶龙”，恶龙型游戏手柄助你身临其境



为了让玩家在游戏的过程中获得更强的代入感，某游戏机外设厂商制作了一款恶龙形态的 USB 游戏手柄，当手柄接上 USB 接口通电后，龙嘴里面射出的红光会让人感觉是手柄在喷火，手柄的表面做出了龙皮的粗糙质感，使用过程中绝对不会发生手柄脱手的意外状况，背面也作出了恶龙肌肉发达的感觉，使用起来手感应该挺不错，重量大约为 375 克，比普通的手柄稍重一些，相信也不难适应。价格 29 美元，有闲情逸致的玩家倒是可以尝试一下，换换口味增加些生活情趣呢。



>> 闪瞎我的狗眼，死宅和『LOVE PLUS』的寧寧さん完婚

什么是执着，什么是真的宅，这位署名 SAL9000 的男人告诉了大家，敢于追求自己的幸福，敢于无视周围的异样视线和自己钟爱的二次元角色成婚，才是真正的大宅。日前，Gizmode 编辑部收到了来自 SAL9000 的婚礼请柬，并且附上了自己和寧寧さん在关岛的蜜月旅行照片，手持 DS 出现在教堂这种圣之地和寧寧さん顺利成婚。他将在 11 月 22 日举办结婚披露宴，届时将在NICO动进行现场直播，还将展示自己和寧寧さん从相遇到相知的全过程，真是何等的闪光弹。“寧々さんと結婚報告した人から手紙が届きました。おめで……え？寧々さんと？!!! 俺の寧寧だっと？”这句某编辑的神吐槽真是欢乐至极，先下手为强原来就是这么回事啊。



Reimu Hakurei 东方黏土人形 博丽灵梦

文 / Es！ 摄影 / 星叔

黏土人 博丽灵梦

価格 3,000 円（税込）
発売時期 2009 年 8 月発売
仕様 ABS&PVC 塗装済み可動フィギュア
全高：約 100mm
原型制作 ねんどろん（児玉洋平）
厂商 GoodSmileCompany
8/14 ~ 8/16 ComicMarket76 先行贩售
9 月下旬指定店铺通贩

东方系列版权开放以来，人形作品可谓是蜂拥而至，短短半年内就积累了 50+ 件作品。在最先发售的一批中，此款灵梦可谓是其中的佼佼者，脸的还原度普遍得到东方爱好者们认同，虽然配件不多但足以作出灵梦的经典姿势，保持了黏土人系列一向的好品质，总体来说相当让人满意。



红白巫女装的标准搭配，普通的微笑表情反倒显得没什么特色。

值得一提的是底座是八卦图案的，和普通黏土人作品的透明底座不同，颇有心思。







附属的标准配件御币与符咒（也算是巫女的标配了），可以搭配灵梦摆出各种攻击姿势。同样的，不管是御币的棱角还是符咒上得文字都相当精细。





另外一套替换件，安逸表情加茶杯。虽然是本作唯一一个替换表情，但就是这一个表情表现出色就已经让粉丝们相当满意了，看来灵梦这个安逸喝茶的经典造型扣杀不少人。

另外这个表情用在黏土人系列别的作品也是相当适合，安逸脸果然是 ACG 界的王道。





别看是 Q 版，衣服上的花纹、配饰上色十分精细，甚少溢色，这也是黏土人系列的优秀传统了，头发的纹路也相当清晰。

总的来说，作为黏土人系列作品之一，这款灵梦保持了其一贯的高水平，虽然可替换部件略显少，但足以好好表现灵梦了，是东方 fans 绝对不能错过的佳作。



东方人形作品几大系列介绍

1.GrifffornEnterprise 制霸系列

Grifforn 是第一间公开东方系列的厂商，而且一开始就摆出全角色制霸的气势，目前发售未发售一起已经有 10 位角色之多，第一弹发售的灵梦与魔理沙更是疯狂炒价。

虽然说作为牵头羊的 G 社东方系列得到热烈追捧，质量却未能跟上人气，以第一弹灵梦为例（图转自日本 BLOG）：

G 社一向质量平平，本作中也没有突破发挥。



面相一般，头发虽有好好飞边但发色不太自然，溢色也没少见。



细节刻画也不怎样，蕾丝竟然纠结成一块。

质量平平却价格高涨，许多东方粉丝都望而却步了。

2. 黏土人、figma 系列

黏土人系列除了刚才介绍的黏土人灵梦之外已经公布了第二弹魔理沙，而 figma 第一弹的灵梦也公布了，虽然全系列限定比较悲剧，但高还原度与高可玩性使东方控们不惜花大手笔。特别是 figma 灵梦，受到东方控的一致认同。



3. 其它系列

其它厂商也陆续公开了他们的东方计划，其中颇受关注的包括寿屋的第一弹魔理沙、原型师宫川武的系列、豆式可动系列与 Gift 即将推出的灵梦。东方依然系列潜力无限，东方控们钱准备够了么。









人形知识贴士

黏土人系列

ねんどろいど（英文音译 nendoroid，中文翻译黏土人），是日本 PVC Figure（PF）制造公司 GoodSmileCompany 于 2006 年开始推出的一个 Q 版可动人偶系列。黏土人形系列是正常人形的一半尺寸左右。她们大概 14 厘米高，独特的大头 Q 版造型更让人爱不释手。人形的脸和手脚还可以替换表现出不一样的表情与动作。

figma

FIGMA 是由 Max Factory 企划及开发，GOOD SMILE COMPANY 发售的可动式人物模型系列。FIGMA 是合成词，由 figure+marionnette（法语，指可操控的人形木偶）混合得来，本系列的设计和开发主要由 MAX 渡边和浅井真纪负责。以'漂亮！高可动'为广告台词的可动人偶新产品 figma，以高可动以及兼具漂亮外型为主打，以人气动画角色为主打商品。

GrifffornEnterprise

日本人形厂商之一，旗下有许多出色原型师，但原型水平不能说十分稳定，涂装水平一般，虽然出产量大但一直无法跻身一线厂商之列。▲

ART BOOK **谧雪攒樱**

■出品：隙间方程（World Through Fantastic）
■规格：《表绘本》A4 全彩 /《里绘本》A4 全彩
■属性：东方主题 印象绘本（全年龄）
■语种：无
■页数：30P
■价格：待定
■首发：TH02
■特典：每场同人展都不一样，敬请期待。
■周边：8 开海报两张、环保纸袋、幻想乡名片、< 文文 新闻 >、幻想乡地铁钥匙链、人物礼盒、树脂手机链等
■预计参展：TH02、CDBJ03、CD5 等之后的国内同人展
官网：少女企划中……

STAFF

主催 & 执笔：八云 辉夜
《表绘本》作者：TID、ideolo、夜？艾露達、manabi、NorthAbyssor、RiE、BC、air_0、Grandia 冰、叉腰姬、原野之火、d2、菌子、龙崎 逸
《里绘本》作者：铁乌鸦、謎肘、Archlich、海猫氢弹库、木shiyo、Rella 蘑菇、妖萌、叉腰姬、猫妖 Reni、诸葛土豆
排版与监制：月代 彩
周边 & 特典企划与制作：叉腰姬

幻想乡生存指南

——超脱尘世的存在们

鬼族、天人、彼岸住民篇（上）

文 / lastsep（U235）题图作者：Dinyc（谧雪攒樱）

前言：这绝对不是把剩下的角色凑起来撑字数，绝对不是 = =（心虚），咳咳。虽然幻想乡本是如世外桃源一样的地方，但是相对某些地方，幻想乡也不过是俗气冲天的“尘世”罢了，譬如鬼族隐居的地狱旧都，譬如彼岸的亡者世界，譬如天人们居住的有顶天……同样是抛却尘世的烦恼，你可以陪鬼族隐居，可以超脱一切飞升有顶天，也可以干脆自杀去做亡灵……深为八苦所扰的你，会选择哪一种呢？听了下面的介绍之后再做决定吧。

ALL ABOUT IBUKI SUIKA

首先是被反复提起的鬼族们（仔细想想，这群家伙已经被提起至少两次了吧……）。

之前曾经介绍过的现在就不再重复了，之前对妖怪山的介绍和对地底世界的介绍都涉及到了幻想乡鬼族的足迹，生性豪爽的鬼族原本就无忧无虑，如今居住在与世无争的地狱旧都之中，不再过问尘世之事。在幻想乡漫长的历史里面，鬼族们曾经一度被认为是幻想乡不再存在之物，一直到不久之前为止。现在就稍微回顾一下鬼族回归幻想乡的历史吧。

鬼与人类的信赖关系

在这之前先来说说"鬼"这个名词。

在中国，在日本，鬼这个字代表的东西有很大的不同。在中国的鬼不必说了，乃是人死之后灵魂所化之物了。至于在日本，这个词也有着广义和狭义的分别。广义的鬼泛指"妖怪""鬼怪"。著名的"百鬼夜行"实际上就是"百妖夜行"的意思了（天狗、河童等许多妖怪都被划入百鬼夜行的范畴）。

在谷歌上搜索"日本 鬼"，基本上出现的都是对日本妖怪相关的解释。至于狭义的鬼，就是指那种我们很熟悉的妖怪了——长角、獠牙、虎皮裙、狼牙棒、捕食人类——等等这样的特征。不过，这种特征的妖怪，也就是所谓的"鬼族"，却很奇怪地并未被作为一个整体列入"百鬼夜行"的妖怪列表之中，笔者在这点上并未做过多考据，不知是否是神话系统的不同导致。（当然，鬼族的代表人物还是有在百鬼夜行中出场的，后面会详细说明）

幻想乡中所提及的鬼，很显然就是狭义的鬼族的概念了。无论是伊吹萃香还是星熊勇仪，都有角作为很明显的与其他妖怪不同的特征。

最初，鬼族与人类比邻而居的时候，喜好的事情除了喝酒宴会之外，就是与人类堂堂正正地决斗。据说只要看到了感兴趣的人类，就会要求和那个人类以人类选择的规则进行战斗。战胜了对方之后，就会把人类抓走。而为了避免被鬼抓走，人类也在进行着"鬼退治"的活动，用修行得来的力量来战胜鬼。

这种表面上似乎存在的"死敌"关系，实际上却是人类与鬼信赖共存的基础——所谓"捉人类"与"鬼退治"的平衡。从鬼族的角度来看，自然是为了享乐，而从人类的角度来看，这种对鬼的"恐惧心"，却也是他们原本必不可少的的东西。如果没有了那种恐惧感，人类就会因为太过安逸而慢慢堕落下去吧。

不过，即使有鬼带来的恐惧感，人类还是堕落了，用另一种方式，那就是"欺骗"。人类开始不再用正面战斗的方式进行鬼退治，而是用上了卑鄙的欺诈手段。鬼从不说谎，是正直无私的种族，因此会被人类欺骗而上当。于是，原本鬼族和人类的平衡被这样被破坏掉了，鬼族们也因此而变得心灰意冷起来，他们决定离开人类。就是这样，鬼族消失在了地面上，原本妖怪山的统治者去到了地底，居住在了旧都之中。（关于鬼离开的原因，也有一说是鬼因为大结界张开之后人类和妖怪相对和平相处，而对此感到无聊于是搬走……然而居住在地底不是只会更没有敌手更无聊么……）

伊吹萃香的努力

在那之后，却出现了想让鬼族重新回到幻想乡的人（鬼），她就是伊吹萃香。她最早出现在幻想乡也是三年之前的事情了吧，大概的时间段是春雪异变之后，永夜异变之前。那个时候，幻想乡开始弥漫着异样的妖气，与此同时，在博丽神社举行的宴会开始莫名其妙地增加了。幻想乡的少女们如同不受自己控制一般不断地开宴会，虽然很开心，但是也很让人困惑。先后发觉了这点的人和妖怪们开始一探究竟，最终，这个恶作剧的犯人浮出了水面——就是伊

吹萃香，在幻想乡已经消失了很久的鬼族。

将人类和妖怪聚集起来开宴会，是她利用自己“操纵密与疏的能力”做到的事情，然后，她就躲在真相的迷雾背后，等待着敏锐的人或者妖怪可以发现自己。当然，最终她如愿以偿地被发现并且被围观，再之后，就是她正式加入幻想乡的事情了。她很自然地留在了这里，每天光临博丽神社，白吃白喝的同时也用自己的能力偶尔帮忙扫除，过着这样的生活。然而，尽管萃香自己重新回到了幻想乡，她原本的“让同伴一起回到幻想乡”的计划却莫名地失败了。究竟为什么呢，或许是因为灵梦的能力吧。

在『东方萃梦想』的萃香 end 里，萃香和灵梦之间有这样的对话：

萃香：的确，我们的同伴是一般不会在别人面前出现……但因为我是很喜欢热闹的，所以现在的幻想乡太有魅力了。
灵梦：热闹呢……但是我偶尔也喜欢静静地喝喝茶。
萃香：我的同伴也多出来些就好了。
灵梦：那可不行。
萃香：可是……每晚都是百鬼夜行哦？
灵梦：可是，那不就变得每晚都要鬼退治了吗？

灵梦算是很干脆地拒绝了萃香召回同伴的要求……或许这就是萃香的计划失败的原因吧XD。就这样，萃香作为幻想乡地面上唯一的鬼而生活着。余下的鬼族，直到两年之后的冬天，间歇泉异变的时候，才被灵梦和魔理沙发现——当然就是指那些居住在旧都的鬼们。

四天王・伊吹萃香・星熊勇仪

鬼之四天王，这是『东方地灵殿』中抛出来的设定。这一设定直接把萃香和地灵殿中出场的勇仪提升到了鬼族的领袖位置。“怪力乱神”四天王，究竟剩下的两个天王都是谁，这是 zun 一直没有揭示过的秘密。众所周知，东方中的很多人物都有其在历史上、神话传说中的原型，这两只鬼自然也是有的。那就是刚刚提到的，鬼族在“百鬼夜行”中的代言人——酒吞童子众。他们也算是日本历史上最著名的鬼了。

酒吞童子（しゆてんどうじ，酒呑童子），也被称为酒颠童子、酒天童子、朱点童子等，是日本传说中的妖怪，与白面金毛九尾狐、化身为大天狗的崇德天皇怨灵并列为“日本三大恶妖怪”，是鬼中最强的存在，生活在平安朝代（多灾多难的时代……），威震京都。传说它的外表可以变化为英俊少年，勾引处女然后割她们的“欧拜”（……）下来做食物。又传说它本是越后出身的小和尚，因为容貌俊秀而招来嫉妒，被恶念化为鬼怪。又传说它是“伊吹山明神和附近豪族姬君之子”，加入寺庙之后被察觉其恶念被驱逐，等等。相比起扑朔迷离的出身，酒吞童子的壮举倒是确定得多。990 年，整个平安时代的京都都因为它而陷入深深的恐惧之中。

酒吞童子退治

在平安时代中期，在大江山有个叫做酒吞童子的鬼带领着一群鬼居住在那里。它们建造了铁铸的宫殿，烧杀掳掠，抢钱抢粮抢娘们，无恶不作，京都的人民听说了也很害怕。这时，池田中纳言的女儿失踪了。于是拜托每次都会出场的阴阳师安倍晴明来占卜。得出的结果，小姐是被大江山的鬼捉去了。想必就是那个酒吞童子干的。

于是，不能再坐视不管的一条天皇命令当时十分有名的豪杰源赖光去征讨酒吞童子，并且派去了渡边纲、坂田金时、卜部季武和锥井贞光四天王以及藤原保昌。一行六人便这么出发了。行进途中，有上千名的武者赶来相助，六个人就商量说：“就算对方是很牛 X 的鬼王，我们人太多了浩浩荡荡开过去它也还是会跑路的吧。我们还是用计策取胜吧……”打定了主意，一行人继续前进。

一直来到一个开满了樱花的山脚，在那里他们遇到了三个老人（实际上这三个老人就是之前六人出发之前参拜过的清水八幡、住吉和熊野三处神社的神）。“你们是去征讨酒吞童子的人吧？请带上这个神便鬼毒酒和星兜。但凡是鬼，都喜欢酒。它对人来说是妙药，而对鬼来说就是猛毒了。祝你们好运！”三个老人指点他们去鬼所在的石屋后就消失了。

当然鬼对他们的到来十分怀疑，但是在赖光的巧舌和美酒的浓香下渐渐解除了戒备（也有的故事中说他们为了解除鬼的疑心去吃姑娘的肉……太猎奇了）。赖光等一行人受到了盛大酒宴的招待，鬼们也在酒力下不知不觉睡着了。





萌化退魔剑・童子切安纲

看时机已到，赖光众人潜入酒吞童子的房间。在酒宴上化身做童子的酒吞童子此时现了原形：三米多长的身子，火红的头发，头上生有两支角，正沉沉地睡着。不过它确实是鬼中的强者，在赖光拔刀的瞬间突然醒来，无奈在神酒的药力下无法动弹。“我就是赖光，哈哈哈哈你去死吧！”于是刀光一闪，酒吞童子的头颅被太刀斩断。但是鬼的头颅依然不死，飞舞在空中向赖光袭来。赖光利用星兜才逃脱大难。头领被杀的众鬼们想要攻击赖光一行，但是身体被神酒约束无法行动，最后也被一一解决了。

漂亮地杀死了众鬼后，赖光他们将被掠夺来的姑娘救了出来，受到了天皇的丰厚奖赏。而斩杀酒吞童子的这把刀“退魔剑·童子切安纲”也被当做名刀而世代流传了下来，被称为“天下五剑”之一（另一说酒吞童子的真身高六米，有五根角和十五个眼睛，凌乱短发，血红面庞，穿大格子织物的外衣，腰间系野兽皮。在人间作乱时才会化成俊俏少年）。

仔细读一下以上关于酒吞童子的介绍，很容易就能发现许多关于它的描述，都指向了一个人——伊吹萃香。因此在萃香刚刚出场的时候，考据基本都认为，萃香的原型就是这位无恶不作的酒吞童子大人。具体的捏他来源如下：

百鬼夜行——萃香的称号之中便有“百鬼夜行”这样的字眼，以及在东方文花帖中，作为 ex boss 出场的萃香的 SC 也是“[百万鬼夜行]”。要知道拥有统御百鬼的力量，鬼族的最强者，只能是酒吞童子了。

伊吹——是萃香的姓，同样也是传说中酒吞童子的父亲——伊吹山明神的“姓”。这又是酒吞童子和萃香的一个共同点。

关卡名——查看一下东方萃梦想全部关卡名称中关于萃香的关卡，会发现除了萃香之外，所有人物的萃香关名都是统一的“萃**まる**夢、想い（聚集的梦，想念）”。而萃香本人的 story mode 关卡名，却完全不同，而且非常有趣。

伊吹 萃香	Story Mode	
Stage 1	幻宙の鬼退治	十六夜 咲夜
Stage 2	人魔の鬼退治	アリス
Stage 3	虚宴の鬼退治	魂魄 妖夢
Stage 4	魔精の鬼退治	パチュリー
Stage 5	英雄の鬼退治	霧雨 魔理沙
Stage 6	西魔の鬼退治	レミリア
Stage 7	酒呑童子鬼退治	博麗 霊夢

我们会发现，前面六关，关卡名称前面的那个短语都对应着本关的敌人。“幻宙”对应如魔术一般操纵时间的咲夜；“人魔”对应从人类变成魔法使的爱丽丝；“虚宴”对应半人半灵的妖梦；“魔精”对应擅长精灵魔法的帕秋莉，“英雄”对应热血一直线的魔理沙；“西魔”对应吸血鬼蕾米利亚。但是最后一关，面对最终 boss 博丽灵梦的时候，关卡名的规则忽然变了。

也就是说，前几关中关卡名中间的“的”不见了，这样一来前面的短语从主体变成了客体。“酒吞童子鬼退治”，并不是酒吞童子自己来做鬼退治，而是酒吞童子被退治，退治她的人自然就是博丽灵梦了。（当然，回头看看，“酒吞童子鬼退治”根本就是那个酒吞童子传说的标题了）既然退治者是灵梦，那被退治的“酒吞童子”就必然只能是萃香了。于是这成了萃香——酒吞童子最有力的证据。

但是好景不长。『东方地灵殿』出现之后，勇仪的出现以及追加的一些设定，让前面的这个板上钉钉的考据结论重新布满了疑云。我们来看看选灵梦 B 路线，也就是伊吹萃香作为同伴的路线中，在第三关对上勇仪时的对话。

灵梦：“唔呀呀！老在面前晃来晃去的很碍事啊！”
勇仪：“哎呀哎呀，真冷淡呢。地上的家伙们几乎都没怎么下来过嘛”
萃香：（噢！还以为是谁呢，这不是勇仪吗？好久不见）
勇仪：“啊？居然认识我，你……是谁？”
萃香：（是我啊，我。可不能因为我这段时间跑到地上去玩就把人家忘掉呀）
勇仪：“这醉醺醺的声音……难道是萃香！？”

如果萃香身份是酒吞童子的话，那她毫无疑问应该是鬼族的领袖人物。然而面对勇仪（若萃香是酒吞的话勇仪理应是其属下），萃香的语气分明像多年的酒肉朋友一般，勇仪的口气也没有对老大该有的尊敬。如果将其理解成为鬼们天然不同的豪迈性格的话，那么下面的对话就更加明显了：

萃香：（好想再和你们一起四个人去登山呢）

这里提到“四个人”，萃香也是四个人中的一员，这四个人都是谁?

后面勇仪再次提到：

勇仪“当然了，我是和萃香同为山中的四天王之一，力之勇仪”
“呃，虽说有山，不过现在没待在里面就是了”

勇仪明明白白地提到，自己和萃香同属四天王，按理来说应该是平级。在鬼族中，可没有能跟酒吞童子平起平坐，或者能并称个“几大天王”的人物。茨木童子虽然经常被拿来和酒吞童子并提，但也只是酒吞童子的下属而已。

但是，事实上酒吞童子的手下，倒真是有这么个“四天王”。他们分别是熊童子、虎熊童子，星熊童子和金熊童子——按照姓氏来看，勇仪的原型毫无疑问便是“星熊童子”了，而同样是四天王，萃香的身份，或许也只是这四天王中的一个。于是萃香的原型便有了不同的可能性。至于萃香如果不是酒吞童子，会是其余三天王中的哪一个，笔者尚未有更多的考证。或许，当其余两个天王，甚至酒吞童子，茨木童子的化身都出现在幻想乡中的时候，这个谜题便会自己解开了吧。

关于鬼族的介绍与考据，到这里就正式告一段落了。下一期我们来讲天人和彼岸的住民们。▲



东方非想天则 立回研究

文 / TAC－深紅の雪

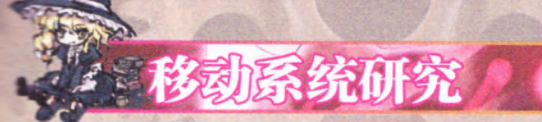
立回基础思想：以强判定（指出招速度快、打击范围大）、低风险（指硬直小、可以取消）、高回报（指伤害高、连段威力大）的招式作为主攻起首方式，以各种连携、取消的战术作为引诱手段，掌控游戏整体的节奏。

上一期中，我们主要对该游戏的系统以及角色平衡性做了介绍。这次我们研究的东西也是此游戏最大的特色——立回。

“立回”这个词说到实质用途，就是利用游戏最基本的系统模式，来实行各种变化多端的战术，从而达到出其不意的效果。

立回的强弱直接体现出玩家对游戏本身的理解力、技术以及心理战上的差距。在立回上强于对手，就能在游戏对战中把握好节奏，掌控主动权，从而大幅度提高对战胜率。

这次我给大家带来的不光是单一死板的立回套路和战术，而是要交给大家怎么培养立回的基本思路。



移动系统研究

小跳

缺点是起跳速度慢、高度低，起跳过程中不擦弹，优点是最速防御时间早。多用于对抗格斗性能强的角色，近距离时候多用。

大跳

优点是起跳速度快、高度高，起跳过程中擦弹，缺点是最速防御时间很慢。多用于对抗弹幕能力强的角色，中远距离时候多用。

空中 44 66

可擦弹，优点是移动速度和幅度比 DASH 要大，而且不消耗灵力，缺点是只能控制左和右 2 个方向，而且移动幅度固定。多用于灵力较少时候的弹幕取消手段，以及通过比 DASH 更快的移动速度，来更有效地回避对手的格斗攻击。





DASH

可擦弹，优点是能控制移动距离，且可控制任意的移动方向，战术变化非常多端，缺点是消耗灵力，移动速度比空中 44 66 来得稍慢些。

7 8 9
4 6=
1 2 3







任何交流术语都默认对方在我方右边

J=Jump（跳跃）

A: 物理近身攻击键

B: 高速辅助弹幕键

C: 主弹幕键

D:Dash 键（冲刺擦弹键）

多用于灵力较多时候的弹幕取消手段以及进攻时候的移动方式，要擅于利用其多变的移动方向，使得对手无法捕捉到自身的位置。

走位是立回的基础，如何利用移动系统做出变化莫测、让对手琢磨不透的走位，是非常重要的，因为这样不仅能够制造自身的有利位置，更能够大幅度降低对手的命中率。

44 66 和 DASH 在空中总共可以执行 2 次，配合移动和跳跃，一次便可做出 4 段不同方向的连携移动，如果熟练掌握了移动系统，可以尝试以下移动方式："移动——起跳——DASH（44 66）——下 DASH（44 66）落地——移动——起跳——"这样反复循环地进行移动和走位，每次循环移动中都可以根据战况选择不同的方向来调整自身的位置，这样在整个对战过程中，人物始终处于不同方向的移动状态中，令对手很难捕捉到你。在移动过程中，并非毫无目的地胡乱跳跃，那样只会白白浪费自身的灵力，要学会判断"有利位置"和"不利位置"。当自身处于"有利位置"的时候便是发动进攻的最佳时机，当处于"不利位置"时就要通过合理的走位来转不利为有利。

"有利位置"和"不利位置"对照

位置大致分为"地面"、"中空"、"高空"三种

"中空"对"地面"时，"中空"有利

"高空"对"中空"时，"高空"有利

"地面"对"高空"时，"地面"有利

另外还有"版边"与"非版边"之分。"非版边"的一方要比待在"版边"的一方有利。如何把对手逼到版边，自身处于版边的时候又如何逃出来并瞬间反位置优势变对手为版边。这些都是在对战中要经常思考的问题，总之灵活运用移动系统就能够做到这些。







攻击和防御的概念

其实"攻击"这个词并非像大家想的那么简单，扔一个弹幕，或很热血死板地冲向对手，向对手发起格斗攻击就能算得上是攻击的。游戏中，攻击的实质其实分为二种，有"有效攻击"和"无效攻击"的区分。上面提到的攻击方式就被称之为"无效攻击"，因为还有克制攻击存在的方法，那就是防御。我们知道，在游戏中，除了使用技能和卡片之外，其它任何行为的攻击都能够防御掉，而且不消耗任何血量。格斗游戏的规则就是要消减对方的血量直到零为止才算是获胜，不能消减血量的攻击则没有任何的意义。那么，很多人又会提出，是不是在游戏过程中，只要一直保持防御状态，对方就没有办法了呢？办法当然是有的：

压制与破防

当防御弹幕后，防御方的灵力会被消减，当 5 个灵力全部消减完后，就会处于破防状态。破防状态是一个毫无戒备的完全处于硬直的状态，在此之间我们可以随意向对手发起有效攻







击，消减对手的血量。

其次，地面上的格斗攻击分为上段和下段2种，当防错段位时也会消减灵力，空中防御任何格斗攻击都会消减半个灵力。

地面上6A和3A的蓄力格斗攻击防错段位后将无视灵力的多少直接破防，但是蓄力的时候准备时间很长，且准备动作自身也是个硬直状态，而且蓄力格斗攻击被防御成功后，将会造成很大的硬直，对手可以借此机会直接反击你，所以蓄力格斗要慎用。



我们要尽量以弹幕和择上下段位来作为主要消减灵力的手段。因此，学会压制是刻不容缓的一件事情。在这里我简单提到下压制：就是利用游戏自身的取消系统来达成使对手不能反击的连携（连段）。取消方式大致为：格斗——弱射击——强射击——技能——卡片必杀（排在后位的可以取消前位的动作），其中跳跃也可以取消射击属性的攻击。

这样一来，在游戏中我们当然就不会一直防御着，就会想着如何攻击对手，这样就诞生了新的2种"有效攻击"方法：

打乱动与抓落地

我们要知道人物在擦弹状态下是不能够防御的，这时候"弹幕"就成了打开这游戏规则的第一把锁。当你向对手扔弹幕时，对方只可能有3种对策方法，1是擦弹，2是防御，3是用自身更强力的弹幕与之抵消。

1的对策方案：既然知道了擦弹过程中是不





能防御的，那我们就要猜测对手的擦弹路线，用格斗来捕捉对方。当然擦弹路线不是那么容易判断和被捉到的，因此如何用好空中的2次移动成了至关重要的问题，不过再怎么飞，总有要落地的时候，这时候我们就可以抓落地了，具体后面我会提到。

2的对策方案：防御弹幕后会造成防御硬直并且消减灵力，此时我们只要进入压制阶段进行破防就好了。

3的对策方案：对方扔弹幕的时候也是有硬直的，我们可以擦弹过去抓硬直，当然弹幕也是可以通过很多方式取消的，也不是那么容易就能抓到硬直的。

以上1和3的方法称作"打乱动"，接下来我们说说另一个有效攻击方法，抓落地：

人物的很多地面格斗是不能够空防的，具体自己在练习模式下尝试下就知道了。因此当对手落地的时候，就会产生2种情况：1是乱动（包括出格斗、射击、飞翔等等动作），2是防御。当对手出现第一种情况时我们可以用之前提到的打乱动的方法来对策；当出现第2种情况时我们就要使用不能空防的地面格斗技来打击对手。

技能与卡片必杀的削血

技能和卡片必杀即使被防御也会给对手造成伤害，不过一般技能使用后的回灵时间较慢，且硬直较大，卡片必杀还要消耗卡片，且大多技能和必杀以弹幕属性为主，很容易被擦。但是如果对手很喜欢防御，有时也是迫不得已的一种有效攻击手段。

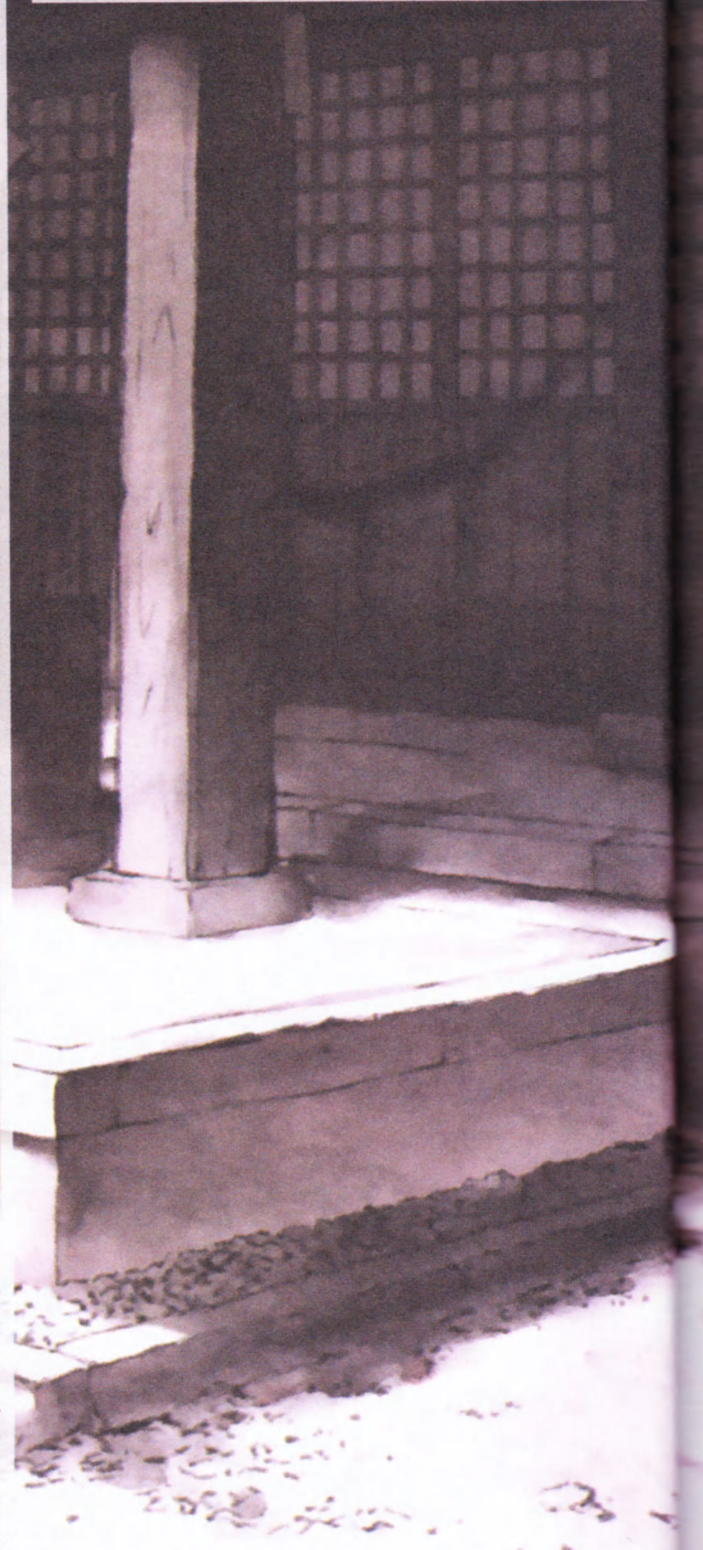




另外还要提一下有关"回避结界"的事，又称之为"DD"，使用方法为防御状态下连按2次D键并且输入一个方向指令。效果为爆掉1个灵力（颜色为红色）瞬间恢复其余的灵力，并且根据输入的方向指令不同，移动的方向也不同，带有擦弹属性，常用于逃脱压制以及瞬间的回灵。

压制中因为很多位置等不稳定因素，经常会出现一些漏洞，可以通过这些小漏洞来逃脱压制，甚至反击。一般地面上的压制漏洞比较小，空中的压制漏洞比较大，因此当处于非常不利的情况下时，选择跳防也是一种很必要的手段。对于不怎么深入研究立回系统，一味注重强攻（基本都是无效攻击）的玩家来说，此方法是相当管用的。所以关键打的还是立回，不会立回只依靠某些角色特定的强招来强攻的，还是很容易被对付的。主要还是对策问题，找到对策，找出对方立回时候的漏洞、缺点、薄弱点，就基本能够掌握局势了。

接下来我以灵梦作为范例来为大家讲解立回。那么，很多人就会问，在那么多角色中，为什么只选择灵梦呢？原因有2个：一是灵梦作为本作的主角，在系统上拥有大多角色的共通点，能力非常全面，立回变化可以算的上是全人物中最多的，很具有代表性。换句话说，研究好了灵梦，其他角色也可以通过其演变，稍作修改而成为各自的立回思路，因为所有人物整体的立回思想是不变的；二是因为我自己玩灵梦也有一年多时间了，对该角色非常了解，这样为大家讲解起来会更加详细、方便、精确。当然本期的内容对于灵梦使来说就是个很好的福音了，呵呵。





格斗与弹幕的详解

先说格斗。格斗的话要选择判定优秀，出招快，硬直小，且可以接上一些主要连段或高伤害必杀的格斗来作为主攻技能，一般空中和地面上都至少要有一个主攻格斗技。灵梦的话，地面的格斗技以2A和DA为主。2A出招快，判定长，持续时间也长，后续连段有2A 2B 623C、2A 2B + 阴阳宝玉等。DA出招快，不能空防，硬直小，后续连段有DA + 妖怪、DA + 阴阳鬼神玉等。空中的格斗不用说，首选当然是传说中的JA，通称"神棍"、"巫女棍"（编注：LM卧槽的JA真他喵的想让人掀桌啊……），其强大的判定，极快的出招速度，不得不堪称是全人物里最好的JA了，不过缺点还是有一堆的。比如JA起首的连段方式虽然很多，但是很不稳定，因此有时即使JA打到对手也没什么伤害；第2个是JA打空后的硬直是全人物中硬直时间最长的。因此在使用JA的时候，我们要巧妙的利用移动系统来减小JA出招后的硬直。

这里我要提到，当人物从空中自由落地的时候，招式的硬直也会随着落地而被取消。因此在使用灵梦JA的时候，通常有以下几种使用方法：一是中空和低空的6D JA、66 JA，后者的擦弹时间和控位能力都不如前者，不过出招速度稍比前者快些，但还是多以6D JA为主；二是起跳高飞后，使用1、2、3D的自由下落JA。最忌讳的是在高空中使用JA，以及7、8、9斜上飞行中的JA，硬直巨大。然而灵梦空中其它的格斗技都不怎么好用。虽说灵梦堪称是"飞行的巫女"，不过也只是在中空和低空的时候有较为大的优势，对方如果喜欢从高空过来进攻，我们还是尽可能回到地面来与其对峙，必要的时候，也可以使用J8A，毕竟J8A的出招速度还是不错的，虽然判定小了些，硬直也满大，但比起JA的硬直来说还是要好一些的。

接下来谈谈弹幕的使用情况。地面的弹幕除了2C（对付高空的一必要手段，后续连段有2C J8A JB 66 J8A、2C + 八方鬼缚针、2C + 扩散结界），其它的地面弹幕发射角度和硬直都不太理想。2C没有打中对手的取消方式一般为4D、起跳、亚空穴C，必要时候也可以使用升天脚（硬直很大，慎用）。

空中的弹幕，灵梦空中的弹幕很有特色，逐个详解：

JB与J2B

区别是J2B的发生角度比JB来的低，对于位于下面的敌人使用得较多。撒出的5张红色纸符发射角度以及发射连贯性良好，击中对手后可以进行伤害较高的连段，缺点是弹幕硬度较低，不过硬直非常小，可以在任意时间段取消，中近距离牵制时，效果甚好。蓄力发射的话，弹幕的发射数量增倍。

图：蘑菇、海猫（谧雪攒樱）

ART BOOK 谧雪攒樱

■出品：隙间方程（World Through Fantastic）
■规格：《表绘本》A4 全彩 /《里绘本》A4 全彩
■属性：东方主题 印象绘本（全年龄）
■语种：无
■页数：30P
■价格：待定
■首发：TH02
■特典：每场同人展都不一样，敬请期待。
■周边：8 开海报两张、环保纸袋、幻想乡名片、< 文文 新闻 >、幻想乡地铁钥匙链、人物礼盒、树脂手机链等
■预计参展：TH02、CDBJ03、CD5 等之后的国内同人展

官网：少女企划中……

STAFF

主催 & 执笔：八云 辉夜
《表绘本》作者：TID、ideolo、夜？艾露達 、manabi、NorthAbyssor、RiE、BC、air_0、Grandia 冰、叉腰姬、原野之火、d2、菌子、龙崎 逸
《里绘本》作者：铁乌鸦、謎肘、Archlich、海猫氢弹库、木shiyo、Rella 蘑菇、妖萌、叉腰姬、猫妖 Reni、诸葛土豆
排版与监制：月代 彩
周边 & 特典企划与制作：叉腰姬

JC 与 J2C

J2C 为往斜下方投掷一张黄纸符，并且人物产生向后的作用力，硬直稍大，不过向后的作用力本身还是有一定回避作用的，多用于高对低时候向对手投掷。蓄力后弹幕强度增加，并且带有较强的追尾效果。

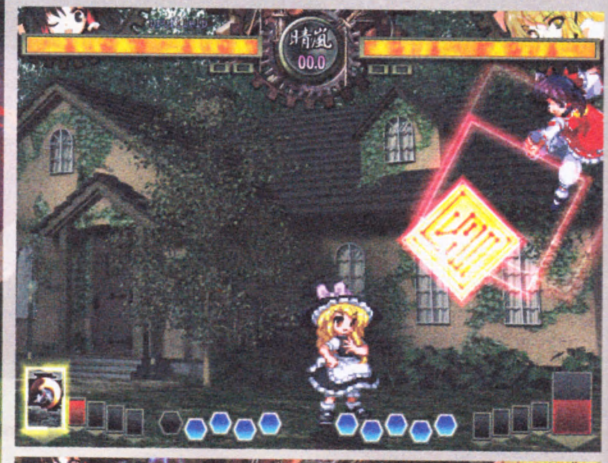
JC 的特点是能力综合，弹幕硬度、硬直等都相当平均，典型的主力射击弹幕。蓄力后弹幕强度增加，并且带有较强的追尾效果。





J236B 与 J236C

B 版的发射速度比 C 版来得快，效果为在前方扔出 2 张黄纸符，停滞段时间后，以强大的追尾能力涌向对方。弹幕硬度好，非常强力的牵制掩护弹幕。中远距离时使用效果非常好。蓄力 1 段时候变为发射 4 枚黄纸符，蓄力 2 段后变为发射 6 枚黄纸符。





J214B 和 J214C

C 版的发射距离比 B 版远些，效果为在前方扔出一道类似“门”的蓝纸符，弹幕硬度很高。多用于位置不利时的牵制，格挡弹幕的盾牌，压对手起身的一种手段。

在研究其他角色的能力时，便可以参考以上的方案，从各个不同的角度去研究人物的招式。

立回套路的综合解说

灵梦整体的立回以空中为主，JC 弹幕作为主力射击来抵消对手的弹幕，以及对对方实行弹幕攻击，逼迫对手去擦；JB 则作为主要牵制弹幕，中近距离时候对其进行干扰，引诱对手出格斗，并以不同方位的 DASH 来取消 JB 弹幕的硬直，使得对方攻击难以命中，造成出招打空的硬直，趁机加以反击；中远距离时候要多用 236 牵制弹幕并且配合 6D JA 向对手发起进攻，或至少将其逼到版边；位置不利的时候适当用 214 来掩护自己，转不利为有利。中近距离时，弹幕发射后，以上飞取消的方式组织 2 次进攻，以下飞落地的方式来决定选择 2C 对空，或者 6D 穿插换位，或是重新起跳组织 2 次进攻。

控制好弹幕与格斗的出招频率，对方弹幕比自己强的时候要多用格斗，反之则要多用弹幕。不同时机活用不同的弹幕，通过不同方向的走位移动来转换位置的优劣势，适当地穿插







格斗，与对手保持适当的距离、合适的进攻角度是必不可少的。

其他角色根据自身不同的弹幕和格斗特点，进行组织立回。组织的立回套路要整体对自己有利才行，强的招式就多用，但也不要滥用，否则用久了很容易就被看透。多开发和组织些不同的立回套路，使对手每次都不能摸清自己想要做什么。不要盲目抄袭其他角色立回套路，每个角色的招式都不一样。

＊减少事故概率，增加攻击频率＊：

意思就是说，多发动进攻的次数，但同时也要最低程度的减少自身的硬直和破绽。理论上来讲这就是个概率问题，就是要如何在游戏的时候来获得比对方更多、更有效的进攻。你发动 3 次进攻与对方发动 1 次进攻作比较，当然是你的命中率更高些，获得打击对方的机会更多些，但前提是进攻方也是要承担一定风险，因为任何招式都有其自身的硬直，但是如果能合理运用系统，进行合理的取消，就能在极低风险的情况下同时又获得更多的进攻机会了。无论使用什么角色，都应该根据这个思想去组织进攻，开发自己的立回套路。当然前提是要对自己使用的角色的每个技能都深入了解，有些技能需要自己练习中、实战中摸索，必要的话还需要数据资料来作参考。

光说理论大家肯定还是很难理解，那接下来我就举一个灵梦的立回套路来为大家解析，供大家做参考：

JC——44 JB——6D JA

解说：从上面这一简单的立回套路我们可以看到，中间总共发动了 3 次进攻，并且弹幕和格斗都穿插了进去，而且也投入了 44、6D 这些带一定回避能力和擦弹能力的移位方式。这样在短短将近不到 3 秒的时间内，我们就实现了在减少事故概率的同时，增加攻击频率的这一宗旨。这样的立回方式，明显要比单凭某格斗招的强势，毫无顾忌地冲上前去拼招的效果要好上几倍。

另外组织立回的时候要有连贯性，整个游戏过程都要把握好较快的节奏，盲目地在原地待命，或是怠慢地、无目的地扔几个弹幕，这样会错过很多进攻的次数和时机。

看到这里，我想你一定很累了，我给大家推荐一个较为全面的数据资料站，大家在研究自己喜欢的角色时遇到什么需要参考的数据问题都可以在这里找到：http://touhouhisouten.blog.sohu.com/；理论归理论，最后附上日本一次以灵梦为主的比赛视频，供给各位热爱此游戏的读者们观赏与参考。这些视频都是精选出来的，拥有较高的立回水准（详细请看附送光盘）。如果有机会的话，再给大家做更多不同角色的详细攻略 ^-^ ▲



MIKU 的奇境大冒险

活跃于 niconico 的天朝绘师零花

对于喜欢 niconico 的朋友来说，经常与日本的知名 P 合作进行创作的零花，是天朝绘师中不可错过的一位强者。这位画风如绘本般清新的少女，这次会给我们带来怎样的故事呢?

PV（mylist/6350578）

【がくっぽいど】スーパートルコ行進曲　—　オワタ＼(^o^)／　绘担当
【弱音ハク】トルコ行進曲 – ツマンネ＼(^o^)／【亞北ネル】绘担当
【KAITO】怪盗 KAITO ~ 今宵も君を求めて ~【オリジナル曲】部分绘担当
【鏡音リン】十六夜夢想【オリジナル】部分绘担当
【鏡音レン】夏のはじまり【オリジナル】部分绘担当
【巡音ルカオリジナル】千年一夜の夢　角色绘担当
HALL(ミニスカ P) 与 minato(流星 P) 的合同作品「Celestial Symphony」的 30 秒 PV 制作
nolfest(あわあわ p) 的作品「ナイトブルーム」的 30 秒 PV 制作
【手書き】八雲一家できゅっきゅっきゅっニャー　东方 MAD 制作

BOOK

Miku's Adventures in Wonderland　个人志，2009 年底发售
らびんぐ・らびっと (Loving Rabbit)　黑色单幅 1 张
PORORI　彩色单幅 1 张
Festiva！　彩色单幅 1 张
旋律の軌跡　封面及整体设计
弱音ハクアンソロジー　黑白漫画三页、部分封面
Familia Melodia　封底

CD

10summers　封面图及 LOGO 设计
kompass　封面图及 LOGO、内页、网页设计
Emotions　封面及内页图数张
雨、からり。/ 甘い罠　封面图
BLACK LIMIT 彩音 – イロドルオト –　封面及内页图、角色设计、内页、网页设计
FAITH　封面图
Tripster　封面图及 LOGO 设计
Up in the Higher Skies　封面图及 LOGO、内页、网页设计
世界樹の迷宮 II on Piano+　封面图及内页设计

零花

生日：198X 年 4 月 17 日
星座：牡羊座
兴趣：画图，听歌，游戏，料理，在网上乱晃，妄想（？）
喜欢的零食：泡芙，果冻，焦糖布丁，草莓蛋糕……（甘党）
喜欢的动物：猫，熊猫，羊驼，美洲雨蛙
本命的游戏：逆转裁判，传说系列，樱花大战，零系列，pokemon
本命的音乐：……太多了写不完！
个人网站：http://clovia.blog111.fc2.com/
Pixiv：http://www.pixiv.net/member.php?id=26247

零花大部分作品都是在和日本的同人音乐以及 niconico 上 V 家的 P 在合作吗？这方面的工作是怎样开始的？

A：对，大部分是这样的。其实是初音刚出来的时候有一个朋友过生日指定要初音做贺图，我就跑去 nico 上找详细资料，一不小心就迷上了 XD 后来在叫做 piapro 的 V 家素材站登录之后，图渐渐被 P 拿去用，就慢慢走入这个圈子这样～

在这部分的创作中，有什么有趣的事情或者印象深刻的吗？

A：因为 V 家的角色的性格并没有一个公式设定，我觉得和 P 一边讨论曲子的内容一边赋予笔下的角色自己心中的性格是非常有趣的一个过程。印象最深刻的大概是画"＼(^o^)／**オワタ**进行曲"时为了赶上当时最佳的投稿时间也就是早上 5 点，和 P 一起 4 个小时画完做完动画的经历吧 XD

然后自己也开始对制作动画感兴趣了吗？

A：是的。虽然自己制作的 PV 只有两支比较短的而已。不过亲自让自己的图和喜欢的曲子融为一个完整的作品真的是非常有成就感的一件事！

最喜欢的领域就是 V 家了吗？有没有为 SH 做过些什么呢？

A：其实 SH 算是我踏入同人音乐界的敲门砖，我自己收齐了 SH 从 Chronicle2nd 开始的所有 CD 和 DVD（笑）大概在三年前写了不少 SH 的介绍和分析，也画了不少同人图，为一些 SH 本也画过 GUEST。现在对 SH 的热情还是不减，有机会其实也想出一些关于 SH 的本。

最喜欢的是哪些故事？如果要出同人本的话。

A：我比较喜欢整张情节相对完整的，所以应该是 Elysion，Chronicle2nd，以及 Moira 三者中的一个吧。不过就角色设计来说我相当喜欢 Roman 的三位主人公，当然还有陛下（笑）。



其实 LOST 也不错哟……

A:Lost 和 Tanatos 那几张我觉得比起整张来说单首曲子的完成度比较高，属于一首曲子就可以出一本同人志的感觉。当然这几张中好曲子确实也不少～

那么，回到绘画的话题，零花喜欢在怎样的环境下创作？

A：没有人在旁边看着，可以放自己喜欢的音乐的环境吧。我是离开音乐会死星人！有包零食放在旁边就更好啦……

感觉很宅的样子……一般是放哪些音乐？

A：确实很宅……（完全不否认）主要是 V 家，同人音乐，动画音乐以及动画游戏原声。偶尔也放 JPOP 和英文 POP……最近这部分占的比例越来越少了 –_–

那么，比较上手的是哪种画风？比较喜欢的画手是？

A：我认为自己还在练习学习的途中，所以并没有刻意追求某一种固定的画风。自我感觉虽然常画罗莉和少女，不过和萌系稍微又有点不一样，算是偏一般向的画风吧 XD 喜欢的画手估计杂志两页都写不完……目前最喜欢的是 okama、三轮士郎和**たかみち**吧。虽然说在 pixiv 注册之后几乎是见一个爱一个毫无革命节操（？）

感觉是否受 okama 影响多些呢，比如色彩。

A：我非常向往 okama 的色彩，虽然五彩缤纷却不显杂乱。不过有没有受影响倒是没有刻意去注意过……多少应该有吧 XD

感觉你的画风上似乎比较适合绘本的感觉，有做过这方面的东西么？

A：我确实非常喜欢绘本这个创作方式，V 家的 PV 也可以说是绘本的一种表现方式吧。几年以前做过原创的一本绘本，全部都是手绘 XD 不过在编故事方面比较苦手所以希望等自己的画功再成熟一点的时候可以和写脚本的朋友合作～

可以介绍下那是一个怎样的故事吗？

A：嗯——表现方式有点类似于水果拟人化。主角是一只橘子娘，到处漂泊寻找生命的真谛（？），路上遇到一只葡萄娘，葡萄娘为她讲述了自己（紫葡萄）



和奶奶（白葡萄）之间发生的一些回忆……画风和内容上都很接近儿童读物（笑）

…………意外的很纯洁啊……还以为会是SH风……

A：虽然喜欢黑暗系的东西不过笔下大部分是明亮温暖向……自己也觉得挺意外的……大概是高中迷吸血鬼的时候已经画够了（？）

零花似乎比较喜欢百合，而基本没画过腐？对于女性画手来说挺难得……

A：因为我是大叔心（喂）女孩子可爱柔软多美好！百合就是那么美好的东西又翻了一番，岂不是更美好！（两眼放光）以前也曾经尝试接近过腐的边缘地带不过很快就被巨大的气场弹出来了……就算心理上想尝试生理上也会出现排斥反应 TvT

说到大叔心……有没有画过“哔”的东西……

A：咳……我并不排斥这方面的东西……

这个回答很暧昧……

A：变成印刷物的只有一次啦，而且是和朋友在日本发行的只有 20 本的黑历史 =v=||| 相对于露骨的表现我还是比较喜欢含而不露的擦边球……（喂）

那么，零花在绘画方面，比如色彩，构图，有什么心得可以分享的么？

A：自己也还在不断摸索中，谈不上有什么成熟的心得…… 不过我觉得多看是非常重要的，无论是绘画作品，文学作品，摄影作品，文学作品，音乐和电影…… 不过要注意的就是无论是创意，构图还是色彩，都绝对不可以抄袭喔！ +_+

那么，零花最后来介绍下自己的 miku 新刊吧～～

A：好的～这是我的第一本个人志，叫做《Miku's Adventures in Wonderland》，名副其实是 V 家的爱丽丝梦游仙境主题漫画本，在即将于 2010 年 1 月 2 日广州举办的 V 家 only 场上首卖，这也是第一次亲自作为社团参加同人展（期待状）

之后也会在淘宝上通贩，还请多多支持～特设网站的地址是 http://clovia.blog111.fc2.com ▲

巨乳、御姐、美人痣

——邂逅“胸部星人”八宝备仁

HAPPOUBI JIN

文 / 完蛋了的国王



八宝备仁是笔者多年来一直十分钟爱的一位画师。可能是对时下愈发普及的厚涂画法还不甚习惯，每当点开新收的画集压缩包，笔者总是很容易怀念起早年的一些赛璐珞画师和他们的作品，比如八宝备仁。当然，随着时代的进步，现今画师们的手绘也仅仅只留存于草稿阶段，而后期的上色都交给了电脑和软件，但哪怕只是从技法上分析，新老画师的差别也是很快就能分辨出来的，画风这玩意，无论是作者还是看客，时间长了就容易变得习惯起来，这就是所谓的日久生情吧。另一个喜爱八宝备仁的理由——说起来惭愧——身为萝莉控的笔者，在介绍了那么多萝莉风萌画师之后，必须承认自己也是个巨乳控来着，曾经痴迷于工口游戏界的巨乳双璧：佐野俊英和八宝备仁。矛盾的人生啊，呵呵。在接手“萌之绘师”这个专栏一周年之际，寻思着把篇幅留给八宝备仁恐怕是再合适不过的了。

从“小钢珠”少年到名画师

首先澄清一点的是，八宝备仁姓为八宝备，单名一个仁字。九州地区的宫崎县生人，性别应当为男性，虽然八宝备仁没有公开透露过性别，而且有时会以“私”而并非男性常用的“俺”或“僕”自称，但从习性来看多半是个大叔。支持这一论据的其实还有两点重要线索，那就是八宝备仁爱好巨乳，而且是多年的柏青哥忠实玩家。

说到打柏青哥，涉猎日本动漫广泛的朋友一定会对这种被昵称作“小钢珠”的游艺机深有印象，遍布日本街头的小钢珠店是无业大叔、彪悍中年妇女和逃课小混混们的栖身之所，好孩子们都敬而远之。不过柏青哥本身因为有着悠久的历史和庞大的作品群和玩家群体，并且受日本法律严格规制，也算得上是日本的标志性娱乐产业之一了。近年来，在充分挖掘了漫画、轻小说和 Galgame 领域，甚至把“黑手”伸向传统名著，把剩余价值榨取的几乎一点不剩之后，日本的动画公司又纷纷把目光投向了柏青哥游戏，类似『海物语』和『绝对冲激』（下文会介绍）等作品被先后搬上电视荧屏。

且不说柏青哥游戏的作品背景设定和剧情如何，是否过关，打小钢珠怎么说也是一种赌博。如果说宣扬麻将是以运动为出发点，那么宣扬柏青哥就实在是有点……况且柏青哥的玩家们很容易与废柴大叔的形象联系在一起，用现在



时髦的话来说，就是丝毫没有萌点可言。谁知，八宝备仁年轻时的志向竟然就是成为柏青哥职业玩家！还别说，在日本这个什么乱七八糟职业都能诞生令人尊敬的**“せんせい（老师）”**的奇怪国度，还真是有一群以打小钢珠为业的厉害人物，甚至还有过江湖人称“梁山泊”的柏青哥集团（还多次上过电影哩）！当然更多的柏青哥名人不是去当了演员，就是去画点漫画糊口。可爱的八宝备仁老师，尽管没当上柏青哥职业选手，最后也不知不觉地走上了 ACG 这条“不归路”。

由于不是科班出身，或者说基本上就没怎么受过绘画方面的教育，八宝备仁的入行有很多偶然和运气的成分，应该说是正赶上美少女游戏蓬勃发展的那几年黄金时段，简直就是时代的造化。最初以“兼职打工”的心态加入**にくきゅう**社是在 90 年代末，当时刚刚从 PC98 进入视窗时代，美少女 PC 游戏厂商界也在经历一场大洗牌，新厂牌如雨后春笋般一年之中能冒出个几十家，而到了隔年又有几十家不是倒闭就是改头换面。当时专职的游戏原画师并不多，八宝备仁这一辈的画师们不是第一代，也算第二代业界前辈了，这其中还包括上期介绍的村上水军，两人是同一届的战友。这一批画师往往“英雄不问出身”，只要能画就让开工，不签用工协议，大家都只是外聘画师身份，画到哪里是哪里。像当时的八宝备仁那样没做过什么像样的工作（只是在 PC-98 时代画过一些同人游戏），又不是科班出身，满脑子想着小钢珠，只因为一时兴起才想要画画的家伙，估计也只有**にくきゅう**社这样的新公司敢大胆聘用。**にくきゅう**隶属于当年比较有名的 Alpha 社，是旗下的一个品牌，同为旗下品牌的还有 OUTLAW、LightPlan 等一些，在上期『巡礼村上水军之馆』一文中也有提及，读者们可以参阅。

菜鸟八宝备仁被委以游戏『无垢 二』的原画之职，由此拉开了从业12年的序幕。比八宝备仁出道更早，或者以创始人身份加入到某个大公司的那些画师，时至今日一个个都已经成了不再出来抛头露面，安心享受退隐生活的人生赢家了。而生于60年代末70年代初这的这批画师，绝大多数还在充当业界的中坚力量。其中有一些因为作品被动画化，或者当上了某某社长，早已赚得盆满钵满，工作似乎只是为了保持状态，维持名声。但也有像八宝备仁，还有上期介绍的村上水军那样一年到头为了赶工而露不了几次面的实干派。回顾八宝备仁的作品系谱，20余部作品不可谓不少，但与十几年的从业年份相除，其实一年也就动笔2、3部，而往往一部大作就会占用掉一个画师大半年的精力。如果这些作品中没有冒出什么大卖之作，辛苦了大半年的画师们也只有徒呼奈何的份。有的人为了糊口干脆就转职职业工口漫画家，也有的依靠实力进入动画圈做了动画师，比如与八宝备仁同期在Alpha社打工的大野哲也和西村博之(此西村非2ch管理员的彼西村)等人。

好在，八宝备仁这些年来也算闯出了一点名堂，博得了一个业界"鬼才"的称号(其实日本画师界鬼才还真不少，是句客套的广告词)，笔下作品当中也有"触电"的大HIT作，所以说无论入行时抱的是何种心态，正所谓做一行爱一行，行行出状元嘛。要是当初八宝备仁老师真去当了柏青哥职业选手，说不定现在也能混上个电影角色什么的(笑)。



"胸部星人"是如何被造就的

发售于1997年12月的『无垢 二』是八宝备仁入行的出道作，作为一个毫无经验的新人，大概一开始连原画必须要干些什么都不完全清楚，肩挑一部续作的重责在现在看来是十分冒险的举动，也反映出当时美少女游戏公司普遍比较山寨。游戏是当年比较受欢迎的调教育成类的SLG，由Alpha的脚本一把手林保成执笔。故事其实简单到不行，拥有万贯家财的主人公搞了些各式少女回家当做妹抖"豢养"，玩家根据自己喜好可进行各种劳作和工口方面的调教指令，最后自然是完成啪啪啪大计。

由于年代久远，这部游戏的CG很难找全，



据说风评还是不错的，一方面游戏提供的变装功能增添了不少乐趣，共有洋服26种、内衣20种、配饰8种、发型5种、肤色两种和特殊装束9种供玩家选择，虽然女性角色只有3名，但却不妨碍4P的乐趣，这说明作品的工口度还是颇高的，时下各种流行的姿势在游戏里都能找到，而且第一次画工口CG，八宝备仁就完完全全堕入巨乳党的魔道了。

90年代的画风，脸型普遍都十分诡异，偏小而且线条不够圆润，眼睛的比例也有问题……作为出道作而言，『无垢 二』的画风跟八宝备仁后期的成熟画风相比完全没有任何相似点，硬要说的话可能也只有身材上是巨乳这一点是共通的吧。看到有些评论说因为是八宝备仁的原画所以值得给高分，那就完全扯淡了。第一次画工口CG的废柴男哪里来的经验，都是完全靠翻阅工口游戏杂志临摹而来。该作之所以有人气，多半是因为以当时的水准而言，能多次变装算是非常耐玩的优点了。不过这倒是反映出八宝备仁能很快领悟制服设计的要领，这成为他日后在业界立足的一大资本，单从这点来说称其为"鬼才"也不是没道理。

八宝备仁与にくきゅう合作的第二款游戏时隔一年后，在1998年12月发售了，这次的题材是让八宝备仁日后被fans长久





称道的姐系和熟女攻略类型游戏，名为『邻家的大姐姐（**となりのお姉さん**）』。游戏仍旧由林保成执笔，有着一个烂大街名字的本作，故事自然也十分烂大街：作为归国子女的主人公与小时候憧憬的邻家大姐姐重逢，工口魂觉醒，于是开始到处找姐姐们啪啪啪。别看名字就老套，在 90 年代攻略姐系角色还是比较新鲜的题材，游戏采用当时刚刚开始时兴起来的消耗体力走地图的游戏方式，男猪脚能不能破处成功主要还是取决于有多少体力，虽然看起来简陋，但从现实的角度而言也不失科学的一面……

由于系统本身没有什么太大噱头，本作的看点自然全部集中到了八宝备仁的作画上面，而后者也没有让玩家们失望。从该作开始八宝备仁的画风已经明显开始稳定下来，Photoshop的操作趋于流畅，摸索出了一些带有个人气质的作画技巧，画面表现各方面都十分接近现在的风格，尤其是圆润的脸颊、上翘的眼角和眉毛。当然，还有绝对绝对标志性的美人痣！如果问我八宝备仁笔下的人物最有特点的地方在哪里？不是巨乳，不是御姐，也不是制服，而是穿着制服的巨乳御姐脸上的那颗美人痣呀！仔细研究的话会发现八宝备仁其实非常喜欢给角色点痣，有时候点在眼袋下方，就是所谓的“一辈子眼泪流不停”的律子小姐那般的美人痣，还有一种则是嘴角下方的美人痣，两者都是比较典型的部位，但是画师界里像八宝备仁这么执着于这点的人还真是不多。

说来也怪，美人痣这玩意，并非是个美女就能点的，点在萝莉脸上就完全不搭调，点在和服半脱，露出雪白乳沟的和风御姐脸上那才叫绝配啊！咳咳，扯远了……总之『邻家的大姐姐』的人设是成功的，这一作几乎奠定了八宝备仁在业界的走向，虽然日后没有再与**にくきゅう**合作，受到其它公司邀请执笔的作品全部都是巨乳向的，与之搭配的是八宝备流的双峰侍奉工口体位和变换丰富的制服秀。从入行时的出道作开始，这几项就作为八宝备仁的“法宝”被一直沿用至今。

告别**にくきゅう**社以后的八宝备仁仍旧没有什么轰轰烈烈的大作问世，之后辗转于 C's ware、Sirius、Survive 等厂牌，先后为『VIST』『Repeat ～**繰り返されるときそして**……～』『hooligan』『Azreal』『**セパレイトブルー**』担任了人设和原画。其中隶属于姬屋 SOFT 的 C's ware 可以说是继 Alpha 后又一家美少女游戏领域早期比较著名的厂商，不仅因为它的招牌游戏『EVE』系列，早年曾效力于这家公司的年轻画师中包括剑乃**ゆきひろ**、CARNELIAN、八宝备仁几位后来的大牌，可见其作品在玩家心目中还是有一定影响力的。八宝备仁在 C's ware 期间完成了一部半游戏，『VIST』为独立完成，一部 Fan disc 的小游戏『Acid Ware』则是与 CARNELIAN 携手完成。

ADV 类型的『VIST』其实并不是 C's ware 的主打游戏，只能算是 1999-2000 年里 C's ware 大井喷中的一作，最初的 CD-ROM 是“无声版”，到了隔年 DVD-ROM 版才得到完善。翌年由 Sirius 发售的『Repeat』也是一部平淡无奇的 AVG，玩家操纵公园里的幽灵去袭击女性跟她们苟且。除了巩固刚刚成型的巨乳画风，这两作都没有值得一书的地方。直到 2001 年 11 月由 FrontWing 制作发行的『hooligan』才成为八宝备仁的首部话题之作。

首先『hooligan』的故事性就不是前几作可以相比，主人公一上来就诡异的一分为二，又遇到来自宇宙的神秘势力，于是上天入地，到处折腾一番。游戏共有三个分支，由 6 话构成。风格上不像传统的 Galgame，颇有点热血纯爷们味道，从主题曲邀请素来只为特摄片和热血萝卜剧演唱歌曲的串田**アキラ**来演绎这点就可以看出，『hooligan』有意贯彻标题里的阳刚之气（hooligan 意为流氓），要不走寻常路。游戏当中会时不时插入卡牌对战的环节，这点在当时也十分新鲜，可以说一改 SF 类的美少女游戏只重设定形式，不重可玩性的毛病。

当然工口游戏不可能是纯爷们打牌比肌肉，起码也要做成春哥收后宫才是，妹子是十分重要的，否则就没有八宝备仁表现的余地了。由于作品不以啪啪啪为重心，可以不拘泥于大量的工口 CG，倒是成全了八宝备仁创作制服方面的热情，私立贵族学校的校服、巫女姐妹的巫女装以及宇宙三人组的太空服天差地别，各有看点。游戏新设的所谓 DDI 系统（Dramatic Dynamic Icon）能让角色的表情与对话内容联动起来，使得游戏的画面表现力也更上一层楼，可以说无论是八宝备仁的作画，还是游戏本身的可玩性，都确保了玩家能够从中得到满足。另外在音乐方面，FrontWing 也下了不少功夫，OPED 加起来多达 5 首，连同 BGM 在内由后



来的 Elements Garden 的成员打造，颇有些大作风范。不过美中不足的是『hooligan』的 PC 版只支持到 Windows Me 和 2000，主流的 XP 系统竟无法顺畅运行，使不少慕名而来的新玩家只有徒呼奈何。

作为补偿，2002 年『hooligan』被移植到 PS2 平台上，增加了部分内容被命名为『hooligan ~ **君のなかの勇気** ~』，另外游戏也曾被改编为上下两卷的工口 OVA，有趣的是动画竟然比游戏发售的还早，内容是与游戏关系不太大的外传故事，结果明明是工口动画，阳刚之气却强过游戏原著，大概是觉得春哥不过瘾，担任主人公分身之一的声优居然被换成了男性。动画由著名的 Vanilla 公司制作，有兴趣的朋友不妨找来研习。

2002 年 FrontWing 新成立品牌 Survive，之前有过成功合作经验的八宝备仁自然要被请去帮忙，之后开发的两作『Azreal』和『**セパレイトブルー**』虽然不及『hooligan』动静那么大，但也各有特色。『Azreal』原本是 FrontWing 策划的一个游戏三部曲『426』中的一部，首弹『Sweet Legacy』于 2002 年 4 月 26 日发售，因而系列被冠以『426』之名。这个企划沿用了『hooligan』的大部分原班人马，并且『Sweet Legacy』邀请了后来『神样家族』的作者，以笔触带有村上春树风格而受到关注的桑岛由一担任脚本，作画则是工口漫画家濑口**たかひろ**。另两部『Azreal』和『501』也是同日发售。

虽说是三连发，但主题差别很大，可以说完全没有关联，只是被硬绑在了一起。『Sweet Legacy』是女装伪娘的学园恋爱故事，『501』是以赏金游戏为背景，胜者可以肆意杀死对方男性成员，蹂躏女性成员的重口味作品，而『Azreal』的主题则是恶魔、死神、回收灵魂等与“死”密不可分的内容。玩家显然没有把『426』的三连发当成一回事，三部作品的人气很快就分出了高低，以“死”为主题的『Azreal』最受欢迎，因此在同年 12 月就作为新品牌 Survive 的出道作之一，以单独的形式被再次推向市场。游戏的画风又回到了八宝备仁熟悉的御姐 + 巨乳占主导的轨道上来，尤其是恶魔，自然是越妖艳越有人气。这一作里白发巨乳熟痴女的设定后来在『boin』系列里得到沿用，可见是八宝备仁十分得意的一个角色。不过『Azreal』里给人留下印象最深的倒不是“白发魔女”，而是左目戴着眼罩的安芸月依子，伤残少女的设定在八宝备仁的作品里极少见，物以稀为贵嘛。

之后的『**セパレイトブルー**』换成了自行车部活的运动题材，作品中间或会穿插一些诸如石桥（Bridgestone）轮胎（女主角之一就姓石桥）、环法自行车赛等自行车界的一般常识介绍，不过本质上还是随处可见的青春励志部活作品。后来在 2003 年中随着 FrontWing 的主力脚本 Moka 跳槽，八宝备仁也盛情难却地为新厂牌 Harbor 的处女作担当起了原画，于是与 FrontWing 两年的合作也就此告一段落。

谁料 Harbor 短命，处女作『真夏之扉』直接成了告别作，一发售团队就解散了。八宝备仁接下来大半年几乎报废，只得跑去画工口漫画。之后的 04 年 4 月在马戏团的大作『Goddamn & Je t'aime』里露了一小脸，该作邀请了包括横田守、鸣子**ハナハル**、**フミオ**在内多达 10 位客座画师，加上 CIRCUS 本社 8 位画师共 18 人，可想而知每个人被分到的份额十分有限。直到 04 年下半年，八宝备仁被 CROSSNET 社揽入帐下，才再度迈上奔向事业最高峰的坦途。



缔造"新世纪美巨乳宣言"

旗下拥有多个品牌，开发过『Maple Color』『AYAKASHI』等多部名作的CROSSNET社在重度工口作品方面一直没有什么建树，在将八宝备仁招致麾下之后，很快单独成立新品牌Crossnet-Pie交由八宝备仁全权负责，因而新作一反常态地由后者提出企划，并且自己担当人设和原画，而CROSSNET方面倒像是单纯的后勤供应。几个月后打着"美巨乳宣言"和"开朗愉快的COSPLAY工口"这样光是听起来就觉得要硬的强大广告语，新作『boin』就这样摆上了各大游戏店的货架。

正如之前所说，『boin』是由八宝备仁亲自提出企划，跟之前所有由他执笔的游戏原画都不同，可以说100%忠实还原八宝备仁的风格，其实也就是两点——巨乳、制服！

当初的广告语并非噱头，游戏从标题到内容完全贯彻了这两句话。不计算立绘和背景，『boin』独立的eventCG多达360枚，其中工口的CG占比高达90%。作品几乎完全放弃了常规的游戏性，而把乐趣集中在了巨乳系角色的攻略和之后的啪啪啪画面欣赏上。这令到游戏开发变得十分简单，脚本是摆设，系统可以说基本上没有，主角登场后毫不拖泥带水，立即展开啪啪啪攻势，在没有遇到任何像样的阻碍之后，玩家就可以很"爽"地坐着欣赏工口CG了，因此CG虽多，游戏流程却很短，可以说大把时间都花在收集CG，然后在回想模式下一口气看个过瘾。

这个极端做法的结果是毁誉参半，八宝备仁的fans自然是欢呼雀跃，本来在插画和工口漫领域，八宝备仁虽然一直受到热烈追捧，但作品太少，少到都凑不齐一本单行本，要欣赏他笔下的重度工口只有去杂志上看页数少得可怜的漫画和游戏广告（天朝吃惯免费午餐了）。如今出了一部主打工口CG的游戏，而且上手又很简单，即使是非玩家也会买来鉴赏一番。另一方面，习惯了CROSSNET过去几部成功的ADV作品的老玩家们，对于这样一部为了H而H，牺牲游戏性，以求对工口刺激度最大化的作品，感觉简直是在欺骗他们的感情……

不过话说回来，可能在筹划伊始，八宝备仁就没打算把『boin』做成正儿八经的游戏，本来一个企划方面的外行人，漫画都没有画过超过20页，完全不懂得编故事的家伙怎么可能做出一部图文并茂的游戏来呢？反倒是进一步强化作品的视觉表现力更有前途，『boin』发售后不久，CROSSNET就与工口动画制作公司Milky签订了长期合作协议，自『boin』开始所有八宝备仁的作品都交给他们改编为OVA动画。就这样，游戏虽算不上大卖特卖，但加上事后的两卷OVA，成绩也还算不错，为续作提供开发资金绝对不成问题。

不过续作并没有如很多人预料的那样很快到来。除了回笼资金需要一定的时间，更重要的是一款拥有360枚以上CG的强力作品，重担都压在画师一个人身上，制作周期的长短完全取决于画师个人的进度，如果当中档期冲突或者有个什么三长两短，游戏的开发就要大大延后。也正是由于中间被拉去画平面和家用机游戏，后续作品『Resort BOIN』直到前作发售两年以后才启动，2007年3月正式发售。

『Resort BOIN』与前作是直接继承关系，主角败类教师一条大介这次来到一个叫做奄那土岛的热带小岛上度假，淫家就是淫家，度假自然不能忘了带上后宫，前作的几个人气角色如与主角关系密切的姐妹（非血缘）和学生都再次登场，顺便增加几个小岛上的风味特产美女助兴。游戏的基调不变，仍旧是毫无主线、不用动脑，所谓游戏性也是没有游戏只有啪啪啪的摆设。

无需评点，续作的反响依旧是冰火两重天，『Resort BOIN』的eventCG猛增至650枚以上（其中原画200枚左右，其余上色CG不计其数），色彩从真彩进化为32bit，视觉效果更佳，八宝备仁的追随者们更为这次的海量性感泳装而大呼过瘾。新增的角色中拥有健康的小麦色皮肤的土著女孩最为引人注目，首先是"宫莺住蓝银煤竹出云守明朝仁 ミカ"这个可能是史上最长的Galgame女性角色姓名让玩家暗吃一惊，其男性化的举止和用语，搭配匀称的身材和古铜肤色，整体上感觉英气四射，让人过目不忘，而且类似角色从未在八宝备仁其它作品中出现过，还是所谓物以稀为贵。游戏同样被很快改编为OVA动画，篇幅则加到3话，最新的一话直到今年4月才发售。不过Milky素来以"原画粉碎机"而闻名，臭名昭著的动画版『御魂～忍～』就出自它们之手，人设和作画方面实在不敢恭维就是了。





『boin』系列两作代表了八宝备仁作画方面的最高水准，其画风的几大特点如标志性的木瓜胸型巨乳、美人痣熟女、变化繁多的制服，以及有如艺术体操般的高难度啪啪啪动作都在游戏的 CG 中有充分的体现。换个角度来说，任何一部普通的 Galgame 都无法如此随心所欲的让八宝备仁发挥其个性，也只有他自己企划的游戏才能如此肆无忌惮。

『Resort BOIN』的海量 CG 花费了八宝备仁将近一年的时间，工作压力如此之大，以至于这之后再也提不起劲来制作一部与其规模相当的作品来，后来为了换换脑子，八宝备仁销声匿迹了有一年多，从他个人网站的更新频率就能看出八宝备仁那段时间的倦怠：06 年每月更新一次，一共 11 次，整个 07 年只有可怜的 1 次，08 年也只有两次，09 年至今又只有 1 次。在 07 年 3 月『Resort BOIN』发售后的一次网站更新中，八宝备仁画了一个对着夕阳大吼“终于结束啦”的大叔形象，在留言中还说道：“无止尽的作画，中途几次问自己‘确定真能画完吗？’，玩起来容易的美少女游戏做起来可真要人命啊！”。

在接下去的两年中先后推出两部『彼女 × 彼女 × 彼女』时，Crossnet-Pie 这个品牌已经完结，取而代之的是 ωstar，游戏失去了张扬的个性，CG 数量大幅减少，一切又回到了普通美少女游戏的轨道上。就在『彼女 × 彼女 × 彼女』第二部发售后不久，CROSSNET 的网站在毫无征兆的情况下寿终正寝了，看来依靠一两个画师的发挥，一个公司是走不了太远的，而八宝备仁的下一部游戏将在何时何处问世，现在也成了一个大大的未知数。



绝对崩坏的“绝对冲激”



号称由 10 家不同领域的公司一同出资发起的大型 ACG 企划『绝对冲激～PLATONIC HEART～』于 08 年夏天正式公布，制作方有意识地请来了“胸部星人”八宝备仁担任所有角色的总人设。这个横跨街机、PSP、OVA 动画、模型、漫画和手机的 NB 企划，实际上是为柏青哥版的游戏做造势活动，10 家公司携手开发看似阵仗很大，明眼人一看就知这其中危机四伏，前途堪忧。

前文也曾提到日本原创动画匮乏，近年来频频向柏青哥平台伸手要作品。『绝对冲激』以某个神秘组织发起的，以得到强大的 PLATONIC HEART（柏拉图之心）宝石实现个人愿望为目的，各路少女熟女们进行无差别格斗的故事为题材，着力表现形形色色的制服女性，以及通过拳拳到肉的格斗技巧以达到爆衫目的的爽快打斗场面。众所周知，之前先后有『一骑当千』『女王之刃』这样挑战业界神经的擦边球作品先后动画化，虽然内容低俗不堪，但销量却节节攀升，这也是一部分人执意要让『绝对冲激』动画化的理由。

当然跟风作品在大肆宣传露点狂潮的同时，其潜台词则是“除露点以外的镜头都将惨不忍睹”，接下来陆续发售的 5 卷 OVA 的画面的确再度验证了这一点。正片中走形崩坏比比皆是，各种不合逻辑的镜头充斥着整部作品，但最令人毛骨悚然的则是 ED 动画中棱角分明、表情刚毅的人物作画，这非但没有一点八宝备仁的风格，是否能称得上少女也值得怀疑。于是观众都嘲笑这部『绝对冲激』为“绝对崩坏”。合作公司之一的双叶社不知是落井下石还是装疯卖傻，紧接着动画推出的漫画版居然找来画风诡异的仓上淳士，结果变得越发不堪入目。可怜八宝备仁，名曰总人设，其实参与的部分仅仅局限于几张人物立绘和宣传海报，“邪神”的风头都让别人占了去。

当然撇开那些崩坏的邪神，『绝对冲激』原本的人设可以说非常精美，林林总总多达 14 名女性角色，容貌、体型和服装重复的概率很小，每个人都有自己鲜明的特征。着装包含校服、巫女装、空姐装、OL 装、和服、护士装、女警装、女仆装以及旗袍等十余种，而角色也是环肥燕瘦，山峦起伏，各有萌点。作画的总体水准已经达到了『Resort BOIN』时的巅峰程度。加上制作方好歹请来的都是一线名声优，只看网站听效果音的话，大概比看动画要幸福得多吧。

『绝对冲激』终究只是昙花一现，且并没有改变八宝备仁作品动画化必崩的悲剧性命运。





游戏以外的八宝备仁

从业 12 年，八宝备仁把主要精力都放在了游戏原画上，这使得他身为一个画师的插画作品和漫画数量很有限。由他担任插画的轻小说只有两部，柿沼秀树的『JUNK FORCE from Mars』，接了第一部时驹都英二的班，是一部很过瘾的 SF 题材作品。还有就是黄支亮的『**ブレイブガールズ**～异世界战士・茜』，这个就没什么名气了（作品里倒是巨乳云集）。因为轻小说界也实在没什么纯巨乳向的作品需要作插画，所以八宝备仁显得有点英雄无用武之地。相比之下还是工口漫画方面更活跃一些，在几部游戏原画的间歇，八宝备仁总是能抽空为杂志画一些全彩的超短篇，约稿的杂志都是占有较大市场份额的老牌刊物例如『快乐天』和『Mega Store』，2005 年 1 月号到 2006 年 12 月号的两年间，还担任了『Mega Store』的封面绘之职，而 2006 年 3 月号到 2008 年 4 月号为止则一直为月刊『Men's Young』绘制封面和网站特典壁纸。

八宝备仁创作的漫画绝大部分都是个位数页码的全彩超短篇，谈不上情节，只是在有限的篇幅内尽情地表现工口画面，这类卷 X 特辑在成人漫画杂志上尤其受欢迎，执笔者大都是业界大牌。以前介绍过的鸣子**ハナハル**也经常接这类约稿，只不过这二人走的道路完全相反，鸣子向着漫画家发展，而八宝备仁则坚守游戏原画的阵地，平时会偶尔串一下门。由于漫画太短，除了画风完全秉持其个人一贯风格，其它实在乏善可陈。倒是几本同人志有一些看头。

八宝备仁（同人社团 HAPPO 流）一年只参加一次 Comic Market，而且不是每年都去，他的同人本就显得尤为珍贵。今年 C76 上的『IMMORAL』由三个短篇组成，短小精悍，在扫雷专题中有过推荐。而八宝备仁漫画的最高杰作则要倒推至 5 年前的 C67 上发售的『Hole in Love』，故事讲述猥琐男每晚通过墙上的小洞偷窥隔壁独居火辣御姐自 HIGH，某日偷窥行径被识破，没想到两人竟然隔着小洞相互挑逗，最终啪啪啪到了一起。狭窄小洞中的玄妙

工口技巧让读者着实佩服起八宝备仁的脑补能力，隔着小洞泄欲，甚至恋爱交往的变态心理也时常让人感觉到虽然荒谬，却又没有脱离社会现实。『Hole in Love』虽然也没有剧情，但不妨碍它成为八宝备仁最棒的一篇漫画。靠着平面插画和游戏原画积攒的一些作品，加上早期的一批原创画作，07 年 4 月八宝备仁集十年之大成的个人画集『Sweet Body』终于发售了，笔者当然在第一时间购入捧场，就像很多奋斗了十年有余方才发售作品集的画师一样，画集虽然只有区区 2000 日元出头，却凝聚作者几千个日日夜夜辛勤创作的成果，值得买来收藏鉴赏。

每逢邂逅胸部星人，总不免有些遮遮掩掩，这时候就要说服自己，哥追求的是艺术，而不是低俗！据说向往胸部是一种恋母情结，是人类原始的欲望表现。八宝备仁这个胸部星人恋母不恋母我不知道，喜欢他作品的人都是忠实于人类天性的这点是绝对没错的（笑）。好了，下次见。▲





才能的不法投弃

——VOCALOID PV鉴赏

文 / loti

相信喜欢VOCALOID的同好自然不会单纯地听听CD看看pixiv，在nico动上伴着PV一起鉴赏音乐也一定是人生的一大乐事。在职人无数、才能满溢的niconico动画上，VOCALOID的PV也得到了一个最好的展示平台。围绕着VOCALOID展开的自由的音乐环境下，PV自然成了不可或缺的一个元素，充分补完了音乐之外的广大世界。

那么，跟随本次鉴赏研究，对照DVD中的影像资源，你也一定会被nico动上职人们的才能所震撼，感叹他们的神技和才华哦！

（注：本文中的“P”意为VOCALOID的作曲者或PV制作者）

本格风本家 PV

最初 VOCALOID 音乐开始风行的时候，本家（最初投稿的版本，之后众多版本追根溯源的原版）往往是一张图打天下。而随着音乐的完成度越来越高，附 PV 的做法也渐渐成为潮流。所谓"本格风本家 PV"，就是本家投稿时便配以 PV，这种做法往往令音乐的世界观更为完整，完成度高的 PV 也更能带动音乐的人气。这里提到的本格音乐 PV 相对来说更在意的还是符合音乐美感的画面，或者是配合歌词的剧情。

在注重音乐氛围和美感的 PV 作品中，出色的演出和实力绘师往往是胜败的关键。在广大 VOCALOID 厨都绝对不会陌生的团体 supercell 的投稿曲中，『恋は戦争』和『ブラック★ロックシューター』的 PV 可谓是无可争议的经典。相对后来很多 PV 来说，"恋战"的 PV 可谓十分简单，甚至只是静止画的堆叠。但正是因为三轮士郎所描绘的别具一格又契合音乐的画面氛围——阴沉的色调、巨大的扩音器、充满张力的动作——才使得歌曲的内容得到最大限度的展现。即便是之后此曲爱好者所做的 3D 版 PV（sm5128715）也无法摆脱这些元素，恋战本家 PV 中的动作也成为了日后的经典元捏他（编者注：捏他来自"ネタ"，元捏他即各种改编的来源）。



至于『ブラック★ロックシューター』的影响力就更不用赘言，这首歌的成功与 huke 笔下的角色和 PV 有着不可分割的联系，音乐中所传达出来的勇气也从 PV 中直观地抵达听者的心底。除 supercell 的名曲外，绘师同样启用了三轮士郎的大人气曲『炉心融解』也伴随着颜色深刻到几乎灼伤眼球的 PV 深入人心。在歌词的世界观和旋律的中毒性之外，PV 中 Rin 漠然的表情，卡住喉咙时欲泣的眼神，还有华丽的核熔炉，都为这首歌的中毒指数 max 化，成为不朽的经典名曲。虽然之后『炉心融解』的本家因种种原因被削除，再 up 版与旧版有些许的变化，新旧差别的喜好见仁见智，但也毫不阻碍其深深印刻在每位 VOCALOID 厨心底的震撼。

虽然 PV 上的不少加成取决于绘师，不过能给笔者深刻的难以磨灭印象的绘师并不多（不少绘师只提供单图不参与作业量较大的 PV 也是一部分原因）。其中**ゆのみ**（mylist/12207166）和**シバションP**（mylist/4536978）便是能足够钓到笔者的美图绘师 + PV 师。

如果听到**ゆのみ**这个名字时尚且一时反应不过来他的作品，那么不如回想人尽皆知的『magnet』本家图（笑）。创造了这样经典构图和美丽画面的**ゆのみ**，在近期引起大 hit 的作品『Just Be Friends』的 PV 中的表现不得不提。巡音 Luka 的这首『Just Be Friends』讲述了男女主角交往多年，深厚的感情却最终走向破灭的故事。"尽管不想分别，尽管仍然都深爱着对方"，但最终走向结束的两人的爱情充满了无奈之感。



ゆのみ在 PV 中简单的色彩和充满设计感的安排，以及小意象的运用（比如花瓣、红线、纸飞机），都恰到好处地将深厚感情的脉络精巧地展现在听者眼前。其中尤其值得注意的还有回想画面部分，短短的几秒却迅速闪过无数画面，每张图的精致度都让人感叹不已。为了这几秒的闪回，绘师所表现出的认真和热情的制作态度同样令人印象深刻。而除了**ゆのみ**与原曲作者的合作外，早在 2008 年时投稿的『**コンビニ**』手绘 PV（sm2302757）也用精巧的





编排描绘了纯情的便利店恋爱故事，温暖和微笑的感觉可谓过目不忘。

和**ゆのみ**的 PV 一样，**シバション** P 的 PV 也一定会让你瞬间喜欢上。**シバション** P 的图首先便具有男女通杀的美感，流畅的线条，柔和的用色，角色在秀雅之余又有几分灵气。在秦野 P 的名曲『**雨を連れゆく**』中，两个 Ren 在雨中跳跃的画面在**シバション** P 的描绘下有着难以言喻的缥缈意蕴，和秦野 P 有几分浪漫的音乐相配，魅力瞬间满点。在 MEIKO 的『**道徳の樹海**』中，红色与灰色的主色也令人印象深刻，温柔的氛围间又有几分寂寞，和原曲中的世界观达到了绝妙的契合。

如果说以上提到的还往往都是名曲与名绘师、动画师的强强联合，那么**ハチ**(mylist/12682175) 这样作词作曲加自唱连 PV 都自作的 P 就简直可谓"才能的肉块"了。自称"大阪在住美术系专门校在读 18 岁男生"的他，在最广为人知的代表作『**結ンデ開イテ羅刹ト骸**』中，运用歌词、PV 的双重夹击展现社会和生活中的种种丑陋面，以独特的世界观引人入胜。只此一家的风格和才能满溢的 PV 同样体现在他的新作『**Mrs.Pumpkin の滑稽な夢**』中。如果说『**結ンデ開イテ羅刹ト骸**』是和风恐怖系，那么『**Mrs.Pumpkin の滑稽な夢**』里的万圣节氛围体现的就是西洋风的怪诞。在自做 PV 的加成之下，**ハチ**的音乐世界充满难以言喻的魔力，世界观中的深刻的部分立体地展现在听者眼前。

如今，在有名的制作人和成熟的音乐团体周围渐渐聚集了越来越多的能人，辅以 PV 的高完成度音乐也越来越多。诸如『**火葬曲**』(sm6074567)、『**ハイハハイニ**』(sm6448601)、『Last Night, Good Night』(sm4141643) 等名曲的本家 PV 也为音乐的氛围增添了更强烈的中毒元素，都是不容错过的经典。







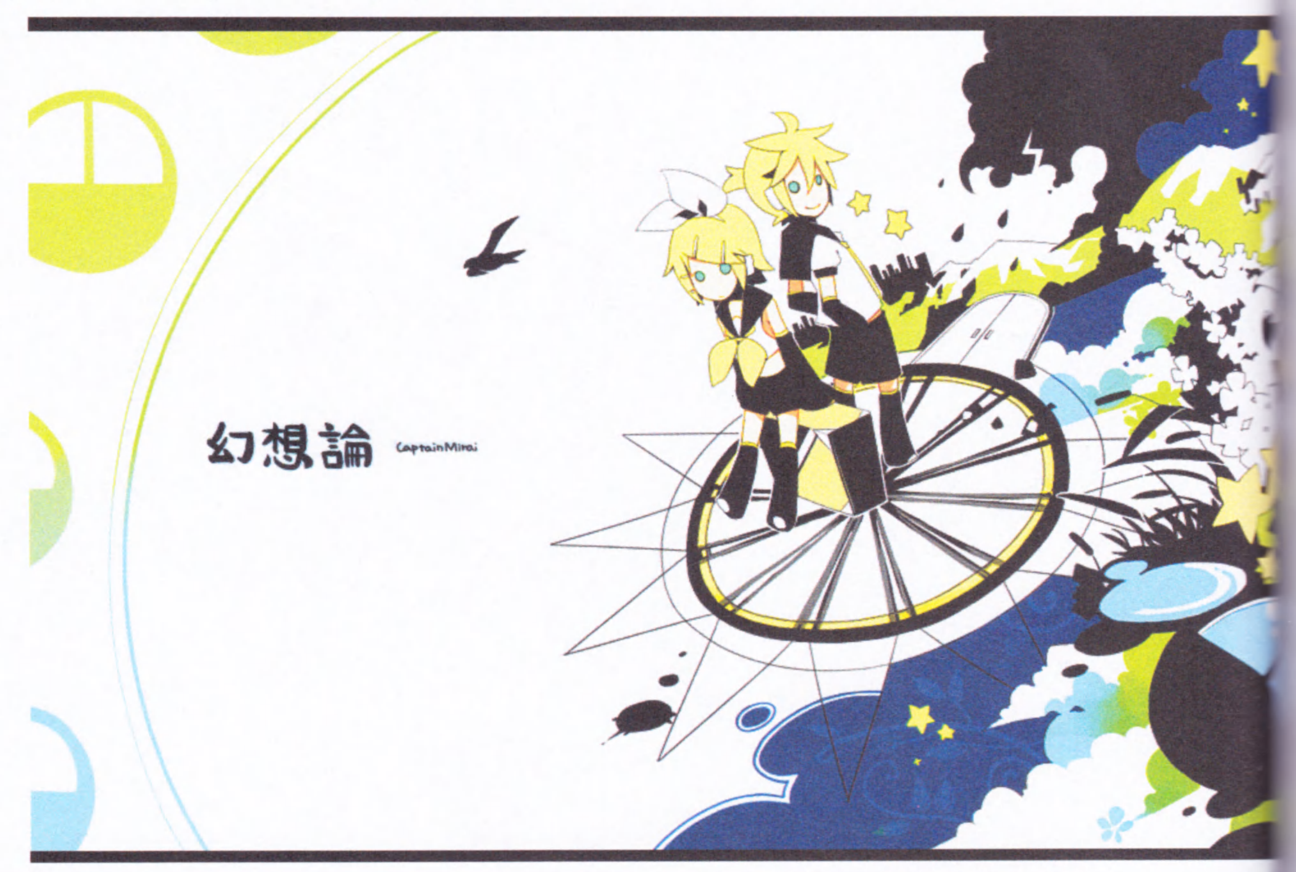


本格风后制 PV

配合音乐投稿的 PV 固然一开始就能吸引很多听者，但还有更多的绘师和动画师选择了自主为喜欢的音乐制作 PV，这就是"本格风后制 PV"。这样的联动同样给 VOCALOID 专属的音乐世界增添了不少亮色，往往与本家的歌曲略有差别的、带有动画师自己理解的各式各样的 PV，也为音乐带来了更多的可能性。

在这些本格 PV 里，着重要提到的是剧情系的 PV。其中对笔者而言印象尤其深刻的 PV 制作者当属**グライダー絵師**(mylist/5536211)，人称"纸飞机绘师"或"纸飞机 P"。作为一位台湾绘师，纸飞机 P 对镜音双子的爱和充满灵气的 PV 作品跨越了国际交流的界线，成为广大 VOCALOID fans 心中制作经典的一位 PV 师。其中，最为著名的作品当属『**ココロ**』和『**ココロ・キセキ**』。

トラボルタ P 所制作的以镜音 Rin 为主角的『**ココロ**』讲述了天才科学家所制作出的机器人获得"心"的漫长时间，本身便是非常催泪的一首歌曲；而**ジュン** P 饱含对原曲的爱所制作的 answer song『**ココロ・キセキ**』，则



从天才科学家的视角描绘了机器人获得“心”的艰难过程。从两个视角展现的这个感动人心的故事达到了神奇的统一，最为绝妙的还是在『ココロ·キセキ』中的“奇迹”，使得得到“心”的机器人能够将自己的感情传达给生命将尽的科学家，催泪度满点。纸飞机P的这两部PV在绝妙的编排下，也有着令人惊叹的统一之感，同时播放时的中毒性和催泪度异常！

尽管纸飞机P的图算不上华丽精美的类型，但却充满了温暖柔和的感觉，小细节的安排也轻易展现出了制作者强大的才气——在『ココロ』和『ココロ·キセキ』中，一朵红得艳丽的小花便贯穿了两部PV，一如渴望获得“心”的机器人深处绽放的情感一般，简单却又绚丽。除了这部名作外，纸飞机P的其他PV也往往充满了可爱的才情和精巧的用心，『下剋上』等PV真是让人看来都忍不住微笑！

提到带有PV作者自己的理解、却又不损伤原曲的良作PV，笔者首先想到的当属转圈曲『ダブルラリアット』的炒饭PV。在不停步的努力和奋斗中，你是不是也忘记了一些最质朴的初衷呢？传达着这样感情的炒饭PV，将原曲里能引起广泛共鸣的主题以一段剧情具现化，主角的形象更是2ch系角色，可爱中也有一点亲切感。对于被忙碌的生活所追逐、每天努力拼搏的人而言，这真的是个会令人落泪的PV呢。

往往有些歌曲的剧情富有多种解释的可能性，不同的PV下也有着不同的风味。列为镜音三大悲剧之一的名作恶系列(『悪ノ娘』和『悪ノ召使』等曲)，虽然剧情上没有太多争议的余地，但却因为其感动人心的双子羁绊，使得大量PV制作者依然热衷于制作这部作品的相关PV，其中自然不乏作画精美演出巧妙的作品。

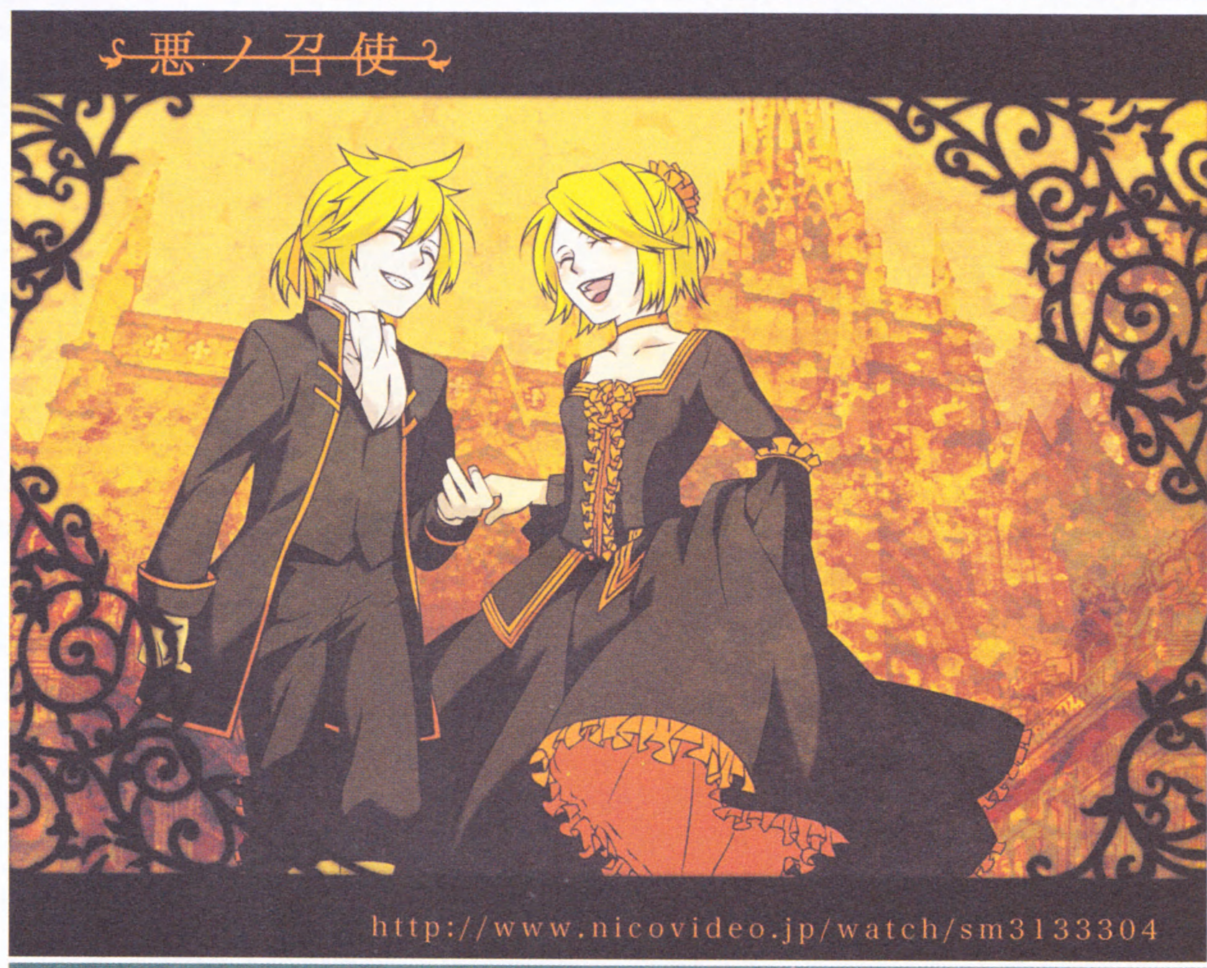
尽管是同样的剧情、同样的音乐，在不同的人笔下依然可以绽放出不同的光辉，而笔者也每每都要被召使的PV(sm3812000)催一次泪呢。此外诸如『人柱アリス』、『白黒病棟』这样富有争议的暗黑风剧情作品，便往往在不同的作者的演绎下会有不同的剧情发展了。

不得不说，这样无数的可能性，和无数种具现化，也是物语系音乐的乐趣所在呢。而此类有名的物语曲的相关PV也往往有着相当的人气，在听者和观者心中都占有着一席之地。

文字的魄力

在PV中不一定只能通过图画和色彩来表现冲击，往往单纯的文字也能包含相当的技术和震撼。在VOCALOID系里最为出名的高速曲『初音ミクの消失』的大量PV作品中，获得最高评价的便是kakeru（投稿者名）制作的版本。在今年七月公开的一版中，不加过多修饰的文字急速印刻在画面上的演出恰到好处地展现了这首歌独特的“疾走感”，一经公开便大获好评。当时更有职人将该PV与另一个以图像为主的PV合到一起，竟然得到了1+1=∞的效果——高速感不足的图像PV与略显单调的文字PV互相补完，达到了近乎完美的效果。

当所有人为这个命中注定一般合衬的两个PV所惊叹的时候，没想到八月时kakeru竟然公开了文字风的完成版PV，在之前已经具有高完成度的“未完成版”的基础上，更加强了文字的冲击力和画面的震撼力，除了文字外恰到好处加入的少量图画充满了回忆的感动。在最后的一段急速咏唱中，仿佛发自灵魂般刻在





画面上的文字，在颤抖和不安中即将消逝的氛围，一如即将被削除的Miku般宁静呐喊。文字居然也可以有这样强大的魄力——相信每一个看过这个PV的人都会发自内心如此感叹吧。

除了这种快速曲（包括『とらドラ!』的OP1『プレパレード』也曾有过一个以文字见长的PV）往往能展现文字独特的美感和冲击力外，也有一些慢曲的文字风非常别致。ジミーサムP的『Little Traveler』中，以感动人心的童话『小王子』为背景，视角则为故事中的“我”。面对广阔的星空，传达自己的心情——“真正重要的事物，是双眼所看不到的”。在文字版的PV里，用文字和点点的线条展现的夕阳、风、影、星，都简单质朴中透露出了作者过人的品味。即便没有能在感官上直接刺激到观者的美图，单单只是文字——或者对这首歌来说只需要静心去品味那些文字中的情感和属于『小王子』的独特世界便足矣——也能使画面感动人心。而间奏中加入『小王子』的节选更是令读过这部作品的每个人再次深深感动。

就在“言灵”上有着特别信仰的日本文化而言，对语言文字的喜爱和娴熟运用也可谓有目共睹。文字风的PV也一如“言灵”一般，充满了魔力呢！


I.BRS
insane
black rock shooter

野生的 shaft



野生的 shaft（野生のシャフト）——这个 tag 在 nico 上也算颇为定番（笔者注："野生的 XX" 往往指 up 主或作者与 "XX" 有着不相上下、可以媲美的水平，足以以假乱真）。也许会有人困惑为什么单单是 shaft 而不是 sunrise 之类，这当然还是在于与 shaft 有着千丝万缕联系的新房监督极具存在感的个人特色。看过新房监督作品的读者一定不会对他充满自由和发想的动画语言感到陌生，为此新房强烈的个人风格深入人心，从而成就了 "野生的 shaft" 这样一个特殊的类别。本文最后会介绍到的三重の人的新作『パラジクロロベンゼン』的 PV 中，用文字印在人上的部分就会令人联想到 shaft 和新房。就是这样强大的存在感。

提到野生 shaft 风的 PV 师，りょーの（mylist/13686727）算是个中翘楚。りょーの的作画充满了像布料剪贴般的质感，角色本身就具有相当的个性；而 PV 中三次元和二次元交叠的部分也充满了野生的 shaft 作风，其中最能体现这一点的代表作当属『トカレフと少女』。

在『トカレフと少女』里，"手" 的三次元实写照片成为了角色的代表，女主角则是一如既往充满りょーの贴布风的形象。平面和立体在矛盾中达成了统一，帅气的音乐在 PV 的

特别风格下染上了别致的色彩。强烈的风格虽然能让人瞬间联想到"野生的 shaft"，但在 shaft 感外りょーの独特的个人风格也不可忽视。

说到近期最为 hit 的"野生的 shaft"PV，当属 y0641983（投稿者名）的『**裏表ラバーズ**』了。由 wowaka（现实逃避 P）制作的这首歌，原曲以急速流动的旋律和大量的歌词导致了无数听者中毒其中，而 PV 版则是将原曲的歌词超直球地具现化。这种具现不仅细化到每一个字，还体现在将隐晦的部分用画面直白地表现出来，用流行语形容的话就是"太内涵了"。尽管在男女的部分展现得太过直接而可能引起一些观者的不适，但绝佳的技术还是让更多人震服。对一首歌的"解释"固然因人而异，不过能配合原曲的氛围和原曲作者白灰双色的图案风格制作出这样的 PV，依然是值得敬佩的一件事情。

迷之技术

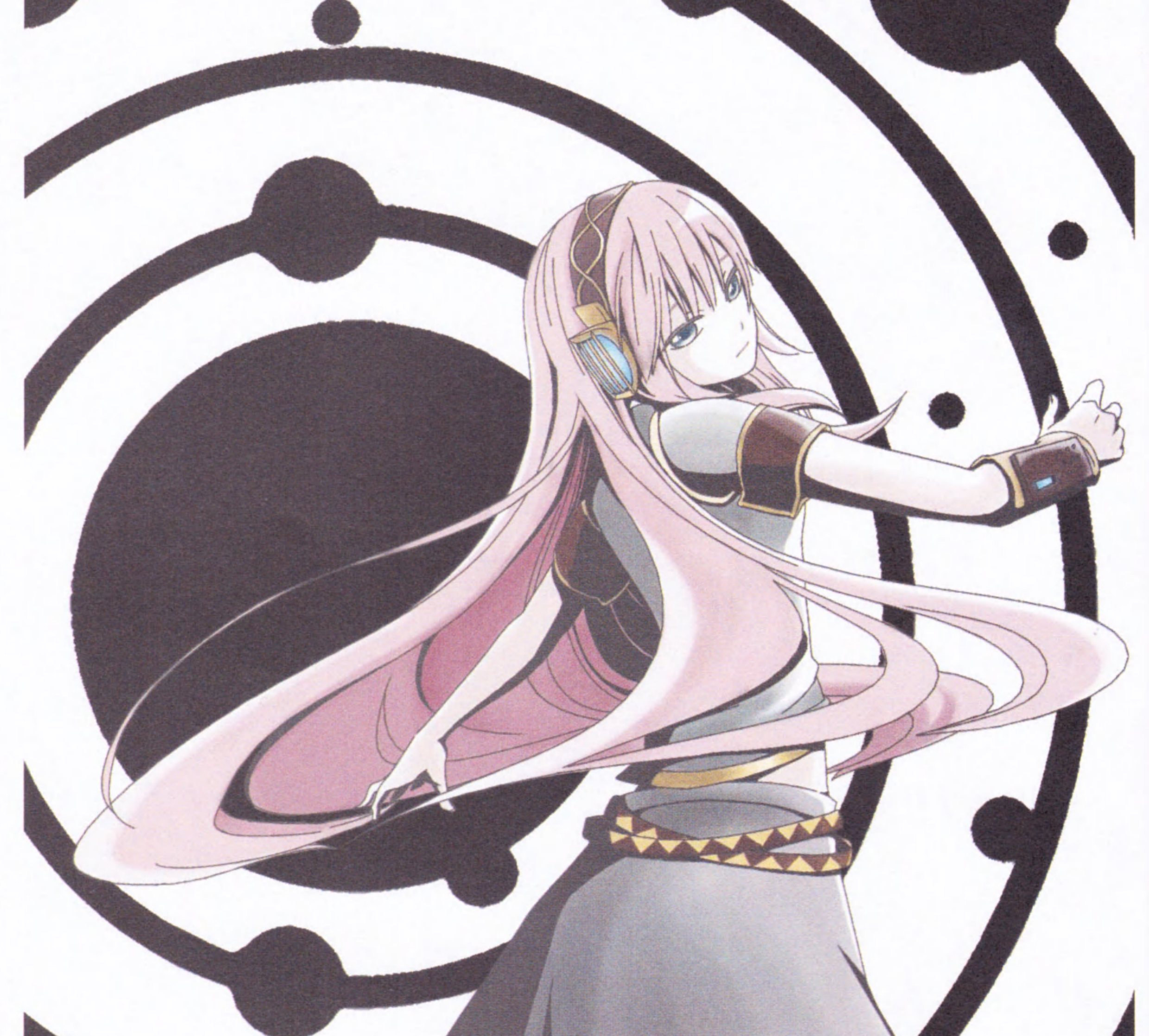
"按下暂停……他依然会动哎！！"——在 nico 动上可以被称为迷之技术的有很多，其中恐怕大众往往最津津乐道的就是这条了吧。而最为确实体现这个迷之技术的当属巡音转圈曲『**ダブルラリアット**』了。前文也已提过『**ダブルラリアット**』在其他作者制作下绽放光芒的炒饭 PV，但那也只是深刻歌词的其中一个解释——也是最为直观的解释。



在本家的 PV 里，和歌词中所叙述的一样，Luka 一直在旋转，不知疲倦，甚至按下暂停也无法阻止她旋转的步调。而"迷之技术"的运用在这首歌中有了更加深厚的价值所在，和歌词的气场相配在有趣之余更是感动人心。但说到最有趣的部分，还在于在特定时间按下暂停后能开出正常播放下所看不到的角色哦！尽管正常播放下只能看到 Luka 一个 VOCALOID 角色，但掌握到技巧的话就能发现 V 家的人都隐藏在这部 PV 中。比如在中间街景的部分，按下暂停时街景依然在运动变化，甚至会出现路人的茄子和 Ren！除此之外吃着冰登场的 KAITO 啦，最强传说的 MEIKO 啦，弹着吉他的 Miku 啦……开隐藏角色的过程也成为这首歌的乐趣所在呢。尤为值得注意的还有在最后 Luka 终于停下来时按下暂停的话，就会看到 V 家都集聚在 Luka 身边的温暖画面。配合此刻"终有一天当我转累时，请留在我身边"的歌词，温暖和感动的心情立即侵袭而来！可以说，『**ダブルラリアット**』的人气虽然与流畅的旋律和深刻的歌词脱不了关系，但如此迷之技术的神 PV 也是很重要的元素。每个人都能从这首歌里读到些什么吧——只要你每天都在努力生活。

据说这种迷之技术是加入了 flash 的元素，但具体的操作和时机依然是对制作者的考验。在利用这种技术制作的 PV 中，最神的自然当属『**ダブルラリアット**』，除了这一首外也同样有不少 PV 采用了这样的手法。例如**やんのかてめぇー P**（mylist/11061051）的恶系列 PV，在『Re birthday』和『**リグレットメッセージ** -Ballad version-』两作中便同样在一些地方暂停了也会动，这体现在飘雪、水流等多个场景上，为 PV 本身增添了不少色彩。与"暂停下来能开到角色"的趣味感不同，这种时候则是氛围本位，也是同样能体现迷之技术特色的地方。不过由于此类 PV 加入了 flash 元素，因而画面的细节描绘不算精细，也是一个可惜的地方。



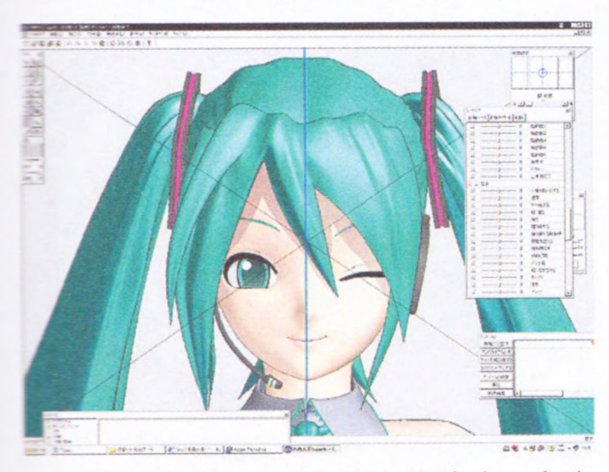


这家伙…是立体的！

除了2D职人，在nico上也不缺乏3D PV的神作。包括在MMD（全称MikuMikuDance）和Project DIVA在内，nico上的VOCALOID 3D PV充斥了几近专业的技术能人。在nico上有一个专门的tag“**振り込めない詐欺**”，用以形容作品的水准之高简直让人怀疑出自专业人士之手，但现在只要在nico上不付一分钱就能看到的敬畏心情。

MMD的开发者也正是这样的“诈欺”典范——MMD的简单上手和性能之高形成反比，也为nico上出现大量3D PV提供了条件。

至于今年SEGA制作的VOCALOID音乐游戏『初音ミク-Project DIVA-』，就更是一部能让fans心甘情愿掏钱的诚意之作，其中可以自己编集谱面和舞蹈的系统也让富有DIY精神的VOCALOID厨狂喜乱舞。虽然DIVA提供的动作和素材相当有限，但众所周知DIVA很好地体现了SEGA的职业精神，动作的流畅感和角色的生动性都非常拔群。外加上泳装、小裤裤之类的微笑元素，DIVA做出来的PV也绝对不单调呢。



对于喜欢MMD和DIVA的读者，参考nico的相关tag相信一天两天都看不完，这里就简单推一些笔者喜欢的作品。

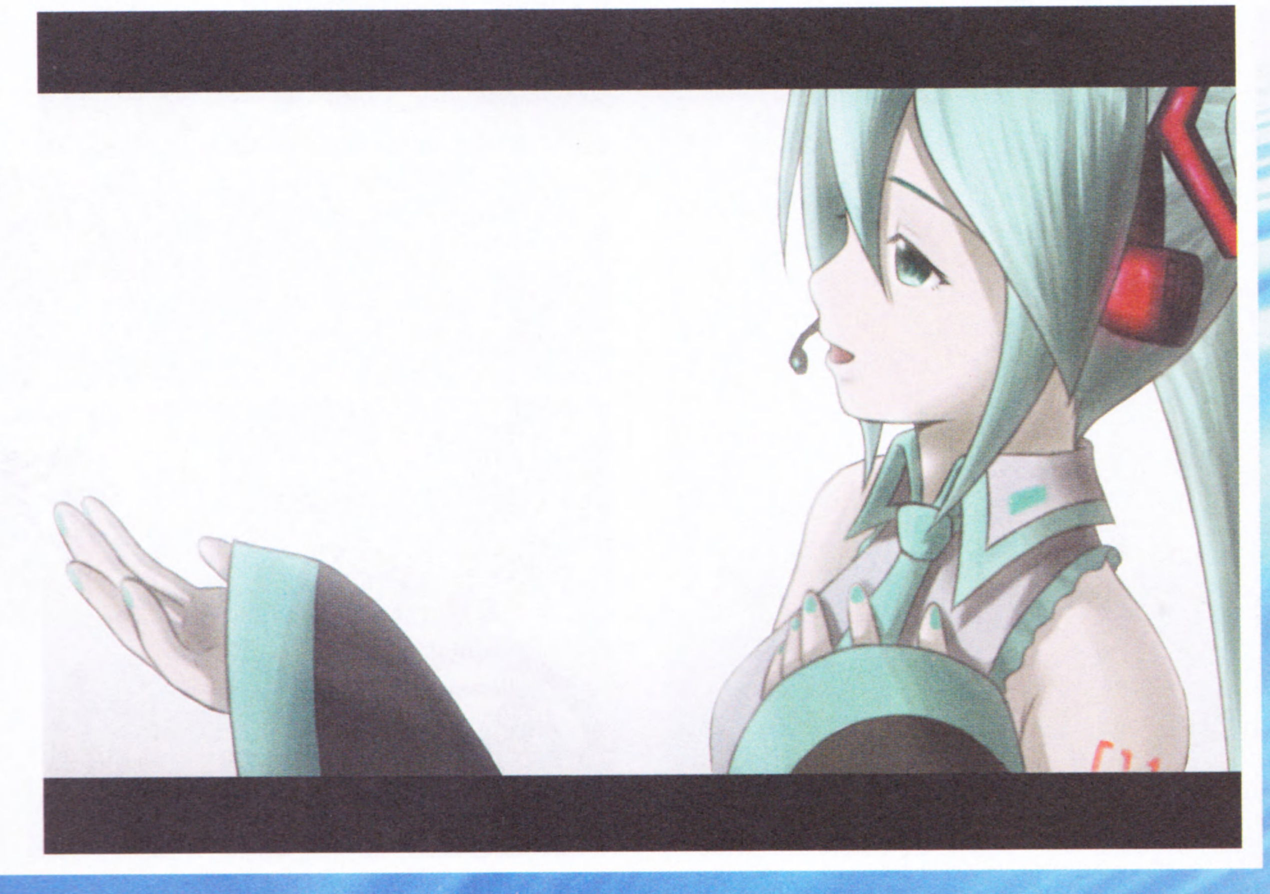
MMD方面，以**ゆよゆっぺ**的『palette』为原曲的PV可谓对笔者的大冲击作。一般来说MMD以舞蹈和欢快的感觉居多，而『palette』中却选择了废墟一般的舞台和暗淡的氛围用以反衬原曲中“色彩”的主题。VOCALOID组成的BAND也同样有看点——他们的色彩便成为了灰暗世界中独特的一笔。当音乐进入高潮，单调的世界被光渲染时，除了巡音Luka外的成员却面临着消逝。在离别前的欲言又止或温柔微笑，细腻的表情成为这个PV中最大的震撼——据作者所言，这些都是破损的Luka在消逝前的梦境，而梦境里存有的便是属于她的“温柔的回忆”吧。

DIVA方面，笔者最为中意的还是让全nico基情四射的好男人『**やらないか**』的KAITO裤衩版（笑）。老实说DIVA里最绝妙的还是KAITO欠扁度异常的笑容，没有什么比这首歌更适合崩坏KAITO来跳的了！镜头上的感觉也非常宏伟（？），间奏的银河更是壮大到不能行！

也许比起正统的DIVA物，这样恶搞味满点的作品才能体现其中的魅力吧。话说回来，DIVA的技术虽然很高，但官方的编舞真的不敢恭维……当初『**ワールド イズマイン**』和『**みくみくにしてあげる【してやんよ】**』的舞蹈公开时整个失笑状态呢。







除 MMD 的 PV 以外，一些高超技术的 3D PV 也经常让人看到瞠目结舌的程度。超人气的以黏土形象制作的 PV『くるっと`おどつて』在最初看的时候真的想要怀疑是不是实写的程度，细节上的完成度都相当之高真的很令人赞叹。当然可爱的形象和小编排也成为作品的制胜关键之一，真的是百看不厌！

与黏土 PV 风格相反，本气到令人畏惧的**ニョホホ**制作的『VOiCE』的 PV 也在另一个层面上令人震撼。独立的故事和世界观，保护小初音的机器人的心灵和有点悲伤的结局，都令这个 PV 在高技术的基础上，剧情方面也毫不失色。能到这样的程度，作者真的是达到了职业人士的水准。而最可怕的还是 nico 上这样的职人还有很多，他们的作品真是每每都能叫人大饱眼福赞叹不已呢！

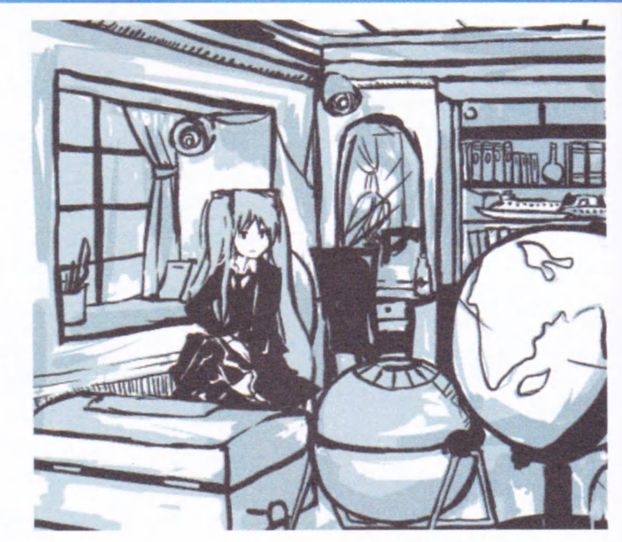
发想的胜利

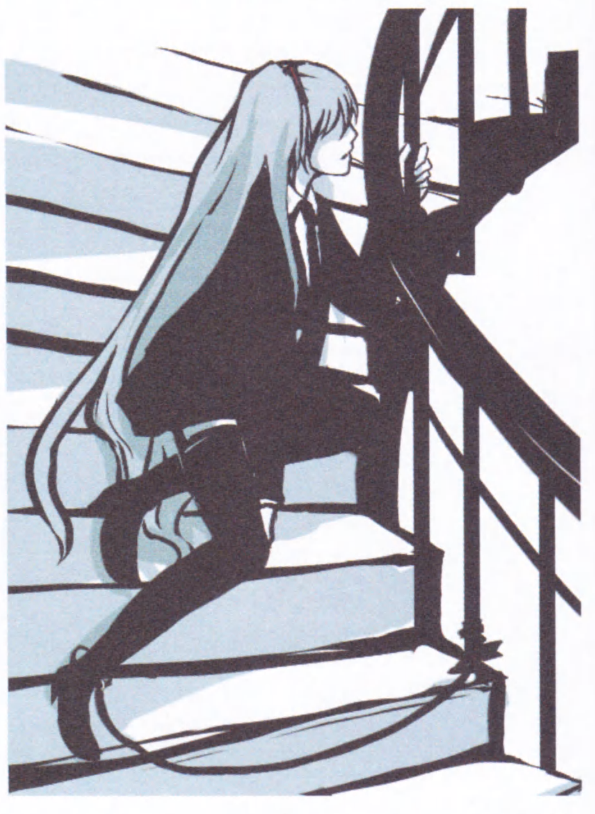
Nico 上有太多值得赞赏其才华的人。这种才华不仅仅能展现在细腻的编排或美丽的画面上，还能从别具一格的风格与古灵精怪的手法上体现。最后介绍的几只 PV 便是笔者尤其偏爱的、具有作者别样才情的作品。

曾经在『**暗い森のサーカス**』(sm3601571) 中展现了自己的才华的**ゆうき** P，经过近一年的时间完成了『Tower of Sunz』的 PV 制作，于九月公开。和前作『**暗い森のサーカス**』一样，选取的音乐中充满了黑暗的元素，但**ゆうき** P 对这样的音乐富有创造性的解释更值得注目。『Tower of Sunz』里的旋律和节奏几近能让听者产生强烈的不安定感，配合这样深刻的音乐，**ゆうき** P 独特的演出和世界观不仅没有损伤原曲的氛围，反而将故事更加扩展，成为值得反复观看深嚼其中内涵的作品。两个 Miku 略显麻木的表情、嘴角透露的微笑，都像毒药一般侵蚀着观者的心灵。后半中甚至出现了夏目漱石的『梦十夜』的内容，精心的编排简直让人拍案叫绝。与 PV 风格相配，**ゆうき** P 的图也在简单中带有一丝狂气，或时而充满了绘本风格，带有难以言喻的魔力。

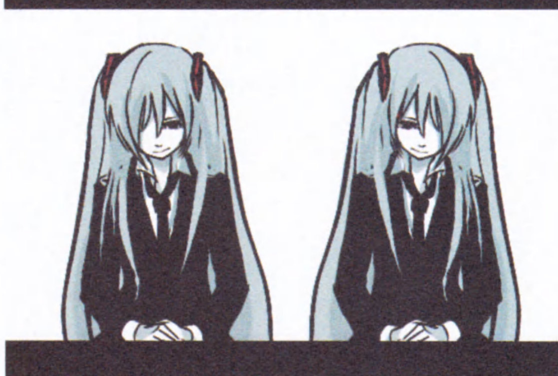
和**ゆうき** P 的 PV 往往超过本家一样，**じじ** (投稿者名) 制作的『**ペテン師が笑う頃に**』的 PV 也为这首歌带来了大人气。梨本 P 的音乐往往具有相当暗黑复杂的一面，这首『**ペテン師が笑う頃に**』也充满了世俗讽刺的元素，作为梨本 P 的代表作也不为过。PV 中最为令人印象深刻的莫过于 Miku 一直头倾斜 45° 露着":D"的笑容弹着吉他的样子，除此之外稀奇古怪的生物和精巧的构思也相当富有冲击力。和梨本 P 的风格一样，黑白两色的世界里，思考多的乱无头绪却又切实可触，当"死**ね**"和面具一同掷下时，属于这首歌曲的情感蜂拥而至，也是其中难以抵抗的魅力所在。

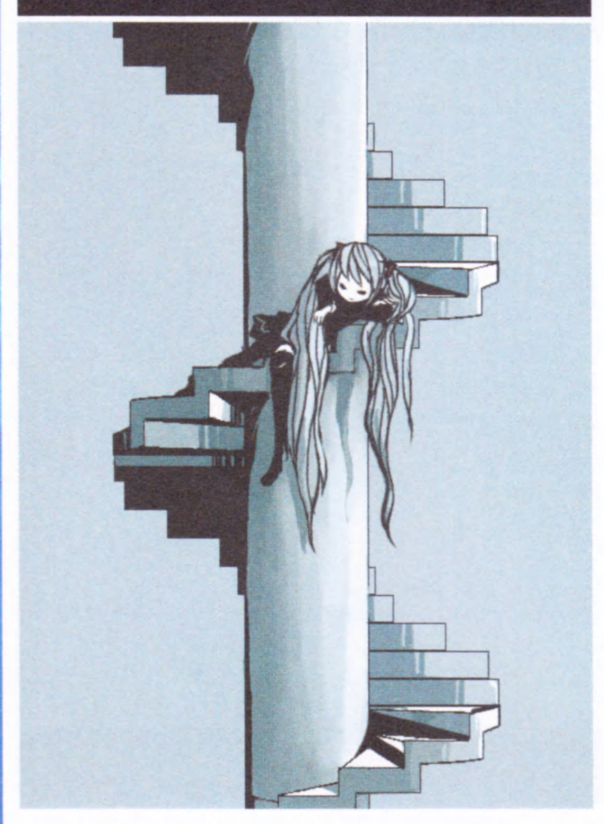
在温柔的曲目中也不乏独特的 PV。词曲、PV 自作的古川 P 的名作『**ピアノ・レッスン**』便是有着独特世界观的作品。音乐上算是宁静治愈的风格，但 PV 却和音乐有着相当的反差，充满了设计感和奇妙构思的画面非但没有让原曲失色，反而增强了作品的个性，成为古川 P 最初引起强烈反响的代表作之一。据说古川 P 本人不仅很懂音乐弹得一手好钢琴，还在艺术设计学校中成绩优异，也难怪他做得出这么富有魅力的和完成度的音乐作品了。从点点滴滴中透露出的古川 P 的超高 sense 也是吸引了大量 fans 的关键所在吧。

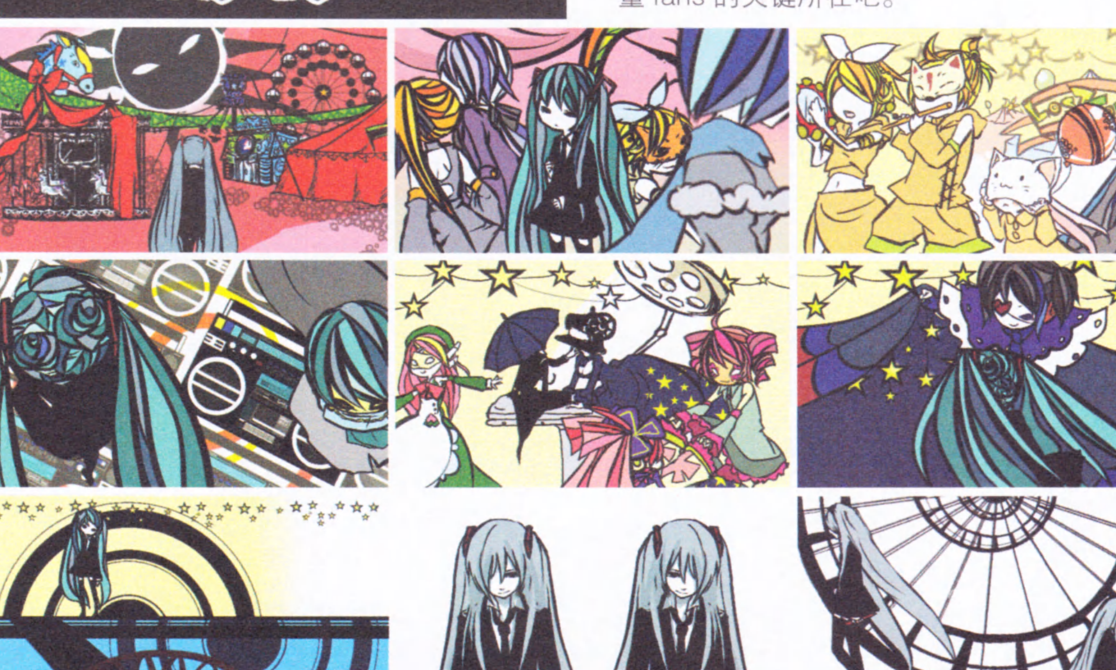














特别介绍 这个PV师值得注意!

~三重の人~（mylist/10397135）

迟疑了很久，也想不出把三重の人分到什么类别。作为在 VOCALOID 的 PV 制作方面具有极高技术的一位动画师，三重县出身的三重の人是少数单靠名字就能吸引人的一位制作者。自称“绘画水平比小学生还要糟”的三重の人，后制 PV 的场合往往是取用 piapro 上的一些单幅，辅以歌词和台词——实际上，文字的部分也是三重の人的 PV 中最重要的元素。除了歌词外加入的包含三重の人自己对歌曲理解的台词和文字，也为音乐世界增添了不少亮色。当然单是文字和单幅的话作品依然略显单调，能使得三重の人的作品获得极高评价，其中少不了的自然是画面中的氛围烘托和镜头感。偏早期的作品『Hope』时，突然展现在眼前的夕阳染红的小丘和十字架便给笔者留下极为深刻的印象——实际上，包括之后的『Palette』在内，三重の人和ゆよゆっぺ音乐之间的相性都非常棒。ゆよゆっぺ的音乐中激烈的、冲击的感情，与三重の人的 PV 相应，瞬间涌来的映像与音声的冲击令人镇服。

最近三重の人与 P 的直接合作有上升趋势，很多 PV 在本家投稿时便予以公布，这也使得三重の人的PV中具有更多更丰富的元素。而配合不同的音乐氛围，三重の人的 PV 手法也在个人风格的基础上有所不同，同样值得称赞。在有一丝都市传说的气息、帅气中又有点暗黑的初音曲『カラクリアゲハ』中，偏墨绿的色调、KEEP OUT 和半翼蝶的意象引人着迷；有点淡淡哀伤的大正风恋爱曲『紅一葉』时，枫叶的鲜红色、一葉モカ的美图与三重の人的技术就算当作 Galgame 的 OP 也不会感到违和；『Dear Remix-Edition』中温柔的蓝绿色，在歌曲中悲伤的感情外又营造了一种幸福的氛围；到了以人渣男主角和三角恋著称的一曲『ACUTE』中，修罗场的氛围在三重の人的制作之下也充满魄力，深厚之余却“病入膏肓”的情感在高完成度的 PV 下震撼人心。

说到最新投稿的 VOCALOID 洗脑系中毒曲『パラジクロロベンゼン』中，三重の人的 PV 中竟然也充满了野生 shaft 的气息。为了配合音乐本身的氛围和“洗脑”感，PV 的整体以文字为主，阴暗单调的画面色彩和充斥着文字的视界，连角色有些地方也文字化的部分真的令人会联想到新房监督的喜好。而歌词外迅速闪过的文字画面也像看新房作品一样需要暂停下来慢慢读呢。

能出乎意料地在个人色彩的基础上加入新的风格，果然三重の人的高技术和进步性每次都不会让观者失望，他的作品也真的每个都不容错过!

尾声

“才能的不法投弃”（笔者注：才能の不法投棄，形容“才能的乱用”，实际上是称赞作者才能的一个词）——在 nico 上常见的这个 tag 用以形容围绕着 VOCALOID 展现才能的职人们真的再合适不过了。在 VOCALOID 系 PV 中不乏才华横溢的作品，这里仅撷取其中精华里的一部分，更多的作品还值得您自身去体会、探究。这样的过程，也不失为一种乐趣！（请不要错过本期光盘中附赠的 PV 哟）▲


DVD ROM
ATTENTION
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!
ちんちらソフトハウス－
chinchillasofthouse
日本同人游戏制作组介绍专题
作者：水雨月☆冰璃（中国同人游戏开发团体－蓝天使制作组的创建者和总制作人）
（连载四）



前言

日本的同人游戏制作团体，因为在制作和发布作品的速度方面大多都比较缓慢，所以每个组作品的数量都很少。说回来，日本的同人创作和国内现今的情况其实差不多，都是有爱人士用自己正常工作生活以外的业余时间来创作和维持整个同人团体的运作。因为团体里的各个成员都有着自己的本职工作，所以基本上也很难有大量的时间来进行同人创作。

不过这种情况对于同人团体chinchillasofthouse来说似乎是个例外，因为他们不仅保持着超高产的同人游戏作品的制作和发布速度，而且连NICONICO和YOUTUBE这些视频网站上都能经常看到他们活跃着的身影——大部分时候是发表自己游戏作品相关的动画。



团体介绍

chinchillasofthouse这个制作组的主要成员有两个人，他们分别是：社团代表藤冈，担当职务：游戏剧本、原案、策划等（SPRITE时代作品介绍中提到的原作者就是这个人）；程序员puffer，担当职务：程序、游戏设计。

这两个人不仅组成了社团的核心，而且也是这个团体中唯一固定的正式成员。当然，对于一个游戏制作组而言，仅有上面两个成员是无法制作出完整的作品的，所以每部游戏在开发时需要的DOT绘，CG，音乐这些内容，chinchillasofthouse全都是以外包的形式交给其他团体或个人制作的。









chinchillasofthouse本身具有相当长的历史，在使用现在的名字之前，他们曾经使用过"SPRITE"这个名称作为组名制作过28个作品，不但游戏类型各不相同，而且平台也横跨了PC Windows、GAMEBOY、X68000等不同的机种。之后chinchillasofthouse更换为现在的名字继续进行同人游戏创作，目前发布的作品已经多达22个，chinchillasofthouse的高产的确是名不虚传。

不过大概也因为他们的高产，chinchillasofthouse作品的实际质量参差不齐：有些优秀作品即使是在天朝也非常有人气，但是另一些作品就完全无人关注了。本次决定介绍这个团体的时候，笔者也犹豫了很久，因为限于文章篇幅想要把全部作品完整详细的介绍是根本不可能的，但是为了同人制作组资料的完整性，笔者决定挑选几个在天朝玩家比较熟悉的作品做重点介绍，其他的作品就以简略的方式介绍给大家。



SPRITE 时代作品总览及简要介绍

WINDOWS 平台：

『VAMPIRE』是仿恶魔城游戏风格的动作游戏，这个作品前后耗时三年来制作，不过最后还是未能完成。







『地底战记』则是机器人动作射击类游戏作品，游戏主要讲述的是西历 2029 年，人类开发出人形兵器“HD-01”并投入作战和地球上敌对人类的势力斗争的故事。

STG 类游戏『Xadlak PLUS』的主要特点是在当时拥有美丽的画面和动听的 BGM，游戏舞台总共有 5 个，特殊武器的设定也很新颖。





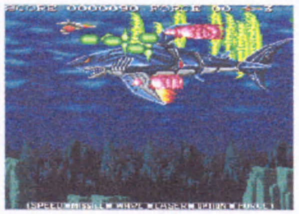
超破坏全方向 STG『超絶破壊　Ｚｕｇｙ Ａ DX』是全方向滚动类型的 STG，目标是破坏敌人要塞，关卡数量多达 50 个。





巨大战舰对战 STG『B-SYSTEM』是与 12 种由不同的海洋生物组成的 BOSS 对战的横版 STG，BOSS 的种类包括“虾”、“鲨鱼”、“松球鱼”、“章鱼”、“老头鱼”、“海星”、“乌龟”、“轫鱼”、“海马”、“菊石”等十二个种类。

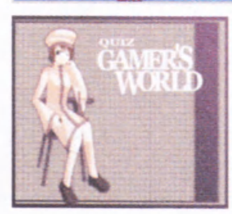




魔法少女风 STG『飛翔組』的游戏舞台有 5 个，是一款横版射击游戏。不要怀疑，这个游戏讲述的就是拥有魔法的少女拯救世界的故事……（囧）







『QUIZ GAMER'S WORLD』如同题目一样，是个解谜类型的游戏，当时这个游戏是作为免费软件分发给那些支持 SPRITE 的玩家的。

『Monn Light Panic』这个游戏的目标是让拥有兔耳的女孩“魅々”从一个怪异城堡的 99 层成功下到 1 层，其间玩家尽量不能让女孩受到伤害，如果生命全部丢失的话就会 GAME OVER。游戏的形式很小品，大家可以去参考一下《是 XX 就下 XXX 层》这种类型的游戏。







绘画解谜类游戏『POINT』是为了ムービック出版的杂志特别制作的赠送游戏。

『シルクロード　～星の砂の物語～』（笔者译：『丝绸之路　～星之沙的物语』）是塞尔达传说风动作 RPG『シルクロード 2』（『丝绸之路 2』）的市贩版本，追加了新的要素，以及一个大陆，多个岛屿作为游戏的舞台。这个游戏是 ANGIN 销售的首个 SPRITE 的游戏作品，这部作品后来也发行过韩语版本。





青鸟解谜游戏『ぽつぽ』是作者为了参加程序竞赛制作的解谜类游戏。故事讲述的是为了救回被带走的恋人，我们可爱的主角（好吧我知道是鸟……）飞向了魔王住的宅邸。作者曾尝试着把本作向 1997 年 8 月号『TECHWin』的『Digital Iron Man』栏目投稿，最终被正式采用。

动作解谜类游戏『シルクロード』（『丝绸之路』）是 SPRITE 首次在 Windows 平台下创作出的游戏作品，可以说是相当的古老。相比起 X68K 版本的游戏，WINDOWS 版追加了新的谜题、动作及 BOSS 等的要素。



GAMEBOY 平台：

因为 chinchillasofthouse 在 GAMEBOY 平台的作品很少，所以针对这个平台笔者把 SPRITE 和 hinchillasofthouse 时代该组的作品综合在一起进行介绍：

动作解谜类游戏『しるくろーど』这个游戏其实就是 GAMEBOY 版的『シルクロード』（『丝绸之路』），同时也是一个未完成的作品，在还未公开的时候制作者就停止了对本游戏的开发，因此这个作品最后的版本依然没有音乐和音效，关卡也不完整，玩家无法顺利玩到本游戏最后的结局。

在后来的 chinchillasofthouse 时代，该组还曾制作过『地底戦記アドバンス』和『あゆあゆぱにっくアドバンス』这两个作品的 GAMEBOY ADVANCE 版本，其中『地底戦記アドバンス』是 SPRITE 时代『地底战记』的移植版本，而『あゆあゆぱにっくアドバンス』则是 chinchillasofthouse 时代工口作品『あゆあゆぱにっく』的移植修改版。



X68000平台：

机器人动作射击类游戏作品『地底战记』，游戏内容和 WINDOWS 版的游戏完全相同。

巨大战舰对战 STG『B-SYSTEM』的游戏内容同样和 WINDOWS 版一致，但是由于受到平台处理速度等机能方面的限制，本游戏的演出效果要比 WINDOWS 版差一些。

格斗游戏『Super Moon Fighter X』是『美少女战士』的同人格斗游戏作品，包括隐藏人物在内总共有 20 名角色可以选择，在 NORMAL MODE 顺利通过以后还可以使用人物的隐藏造型。

横版 STG 游戏『XADLAK』WINDOWS 版『XADLAK plus』的原型作品。这个是作者为了电波新闻举办的"芸術祭"而使用两周时间制作出来的游戏作品。

魔法使 STG『魔法使い CHACHACHA』是 WINDOWS 作品『飞翔组』的 X68000 版本，游戏总共包含 5 个舞台，是难易度很低的简单射击游戏。



『Gardis Light』是个横版卷轴空想动作游戏。作者称拿只是因为个人趣味创作出的空想类型作品，本作的故事不完整，最后完成的游戏中加入了一些 RPG 游戏的元素。

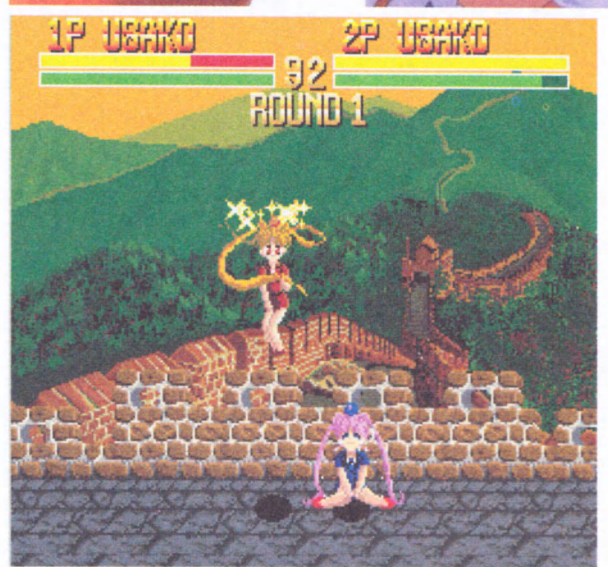


美少女格斗游戏『LADY FIGHTER』是一个因为著作权问题变更过全部游戏造型的作品（三图……）。

塞尔达传说风动作 RPG『シルクロード 2』（『丝绸之路 2』）是『丝绸之路』的续篇，作品的开发工作有 YOUCAN 的加入。作品的音乐制作为外包进行，当然游戏中也有作者自己创作的一部分音乐。

超破坏 STG『ZugyA』是一个由 YOUCAN 负责企划工作的破坏类 STG，当然由于技术能力的原因，本作未能实现创作者的部分构思，后来制作的 WINDOWS 版的『超絶破壊　Z u g y A DX』是本作的最终完成形态。





『POTTON』是个以 100 日元销售的低价游戏作品，游戏的目的是操纵主角在大街上躲避·水的袭击……



动作解谜类游戏『シルクロード』(『丝绸之路』）是 SPRITE 的第二个游戏作品，也是 WINDOWS 版『シルクロード』的原版。游戏目标是操纵主角吃掉舞台内的所有水果完成舞台清扫，是个非常质朴的游戏。

猜谜游戏『イントロプロ 68K』是作者在自己的学生时代，在京都计算机学院的宿舍遇到了正好跑过来玩的 HiRyu，两个很邪恶的大学生在一顿闲聊后共同制作完成的作品，本作也是 SPRITE 的第一个作品，游戏的类型是听当时流行的游戏音乐并进行猜谜。

『DARIUS どこまで戦えますか？』是作者学生时代的个人作品，使用 X68000 的 X-BASIC 制作完成，为了出展当时的学园祭而制作并且自由传播着，对于作者而言本作是留下了很深回忆的作品。



对战类 STG『X-TYPE』同样是作者的个人作品。这个游戏是作者个人真正的第一作，在 1990 年的时候，作者完成了本游戏的制作，并且怀着高兴的心情在京都的游戏厅等场所免费发放，这些现在都已经成为作者非常美好的回忆。

（本期光盘上部分收录了 SPRITE 的这些古老的作品，以提供给那些想要怀旧或者是做邪恶研究的读者们……）





现在“chinchillasofthouse时代”的作品

chinchilla的处女作『まるちぺいんと』是个游戏类型为工口清扫类动作游戏，以取得奖励CG为目标。1999年12月发售，现已绝版。

『おジャ魔女しゅ～てぃんぐ　はづき篇』为动作类射击游戏，同样为工口。2000年发售，是系列的第一作。

『おジャ魔女しゅ～てぃんぐ　あいこ篇』同样是在2000年正式发售，系列的第二作，很简单的横版STG。

接下来还有系列第三作『おジャ魔女しゅ～てぃんぐ　おんぷ篇』和完结篇『おジャ魔女しゅ～てぃんぐ　どれみ篇』(总算完结了…)『はづき篇』在完结篇中被作为赠送的作品收录。特别值得一提的就是这一系列作和chinchilla后面的几作发售时间都是2000年内，一个只有两个人的制作组，一年之内能开发出这么多的同人游戏作品，这速度不得不说真是太鬼畜了……

『あゆあゆぱにっく』是在2000年8月18日发售的鲷鱼烧解谜游戏(这是什么囧游戏类型啊……)，本作是以KEY社名作『KANON』作为基础的同人二次创作游戏作品，本游戏的玩法依然是舞台清扫类型的，你需要操作游戏的女主角月宫亚由来吃掉每个舞台中的所有鲷鱼烧完成舞台清扫，是个很考验玩家头脑的解谜游戏。(工口注意)







『なゆなゆぱにっく』则为落下工口动作游戏，2000年11月05日发售。同样是『KANON』的二次同人作品，在游戏过程中玩家需要很好地诱导名雪，让她平安的到达塔的最下层。成功做到的话，会得到游戏CG作为奖励。另外在本作中据说制作组还做了“KEY社人物受欢迎度调查”这样的活动，而受到这个活动结果的影响，很多有人气的KEY社角色都得以在本作中登场(名雪、佐祐理、秋子、观铃、神奈等)。







在制作了一系列工口游戏作品之后，制作组终于又回归了全年龄同人作品的制作行列。于2001年6月15日发售的『まこまこぱにっく』是chinchillasofthouse成立以后的第一款全年龄向同人作品，游戏类型是动作角色扮演。作为一个比较正统的动作RPG，本作集合了KEY社作品当时登场的全人物。游戏主人公是『KANON』中的真琴，和她的助手美汐在不可思议的世界里面展开冒险，游戏中加入了全程语音和多结局设计，由于是全年龄，所以适合







任何的玩家进行游戏。而游戏的舞台则包括“森林之岛”、“熔岩之岛”、“水之岛”、“圣龙岛”、“雪之岛”这些宽广庞大的冒险舞台，而能不能在这些舞台里面寻找到KEY社的全人物就要看玩家自己的能力和努力了！游戏最终的结局有4种，有3种结局存在着CG。『まこまこぱにっく』作为chinchilla当年制作的一款很用心的同人游戏作品，整体素质还算不错。

『鍵っ子QUIZ これくしょん』是在2002





年09月07日发售的一款猜谜类型的同人游戏，游戏采用了回答问题猜谜这种方式进行，制作组给玩家准备了1000多道题目，题目的种类涉及"普通"、"游戏"、"动画片・漫画"这3个种类。本作的奖赏CG也是当时chinchilla作品中最多的，达到了30张，而且游戏有全程语音，游戏里面的人物依然是KEY社游戏受欢迎的角色。作为一个单纯的为了获得奖励CG而进行猜谜答题的游戏，其游戏性和可玩度究竟如何也可想而知。

『パズルDEわつほーう！』则为解谜类型游戏，2002年9月7日发售。本作继承了『あゆあゆぱにつく』中受到玩家欢迎的游戏系统，因为是全年龄作品，所以这次更多的人可以享受到游戏的乐趣。游戏依然全程语音，也有奖励性质的CG，总体来讲是一个很欢乐的作品。制作组在制作本作的时候除了强调动作性也很注意DOT绘的可爱程度，所以本作的人物也很萌。游戏开始的时候也提供了非常友好的练习舞台，并且还会有教学内容帮你掌握本作的所有操作技巧，这是很贴心的设计。



『渚deぱにつく！』是chinchilla在2003年5月9日发售的动作游戏，官方对本作的宣传口号是"『なゆなゆぱにつく』的豪华更新版诞生。"本作可以选择的登场人物是『CLANNAD』里面的三位女主角！并且对之前的『なゆなゆぱにつく』做了全舞台收录，又增加了一些崭新的游戏玩法，并支持和朋友对战。奖励CG和语音作为这个时期制作组的游戏惯例依然没有缺少，从这几作开始，chinchilla的CG水平也有了比较大的飞跃，这也标志着制作组在绘画方面的逐渐成熟。

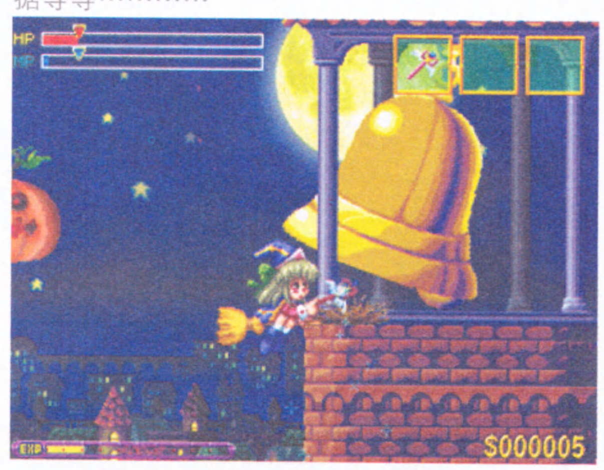






『魔女つ子さゆりんのまじかるクエスト』是制作组在2004年1月中旬发售的一个动作RPG类型的游戏作品，依然是KEY社『KANON』得二次同人。本游戏只从截图上来看更像是STG，因为游戏中的主角是在天上飞着的，不过却是动作RPG哦。本作的特色是玩家要面对怪物们丰富多彩的攻击，并用擅长的雪魔术为自己打开前进的道路。故事是由于最初发生的舞被诱拐事件……所以为了寻找舞，揭开诱拐之谜，主角开始冒险，到处打听舞的下落。在玩家冒险的时候，也会各种各样的小型探索任务出现。就像一般RPG游戏的分支任务一样，玩家可以选择是否要接受分支任务。本游戏是全程语音，而且制作组也说了，这又是一个系列的游戏作品，预定总共会有三作（又是一坑……）。而且官方承诺在未来的续作中有新角色会登场并且加入冒险，并且可以继承前作的数据等等…………





2004年6月，继前作获得了玩家不错的评价之后，chinchilla干脆利落的发售了第二作『魔女つ子さゆりんのまじかるクエスト2』。作为三大坑的第二坑，本次官方在宣传上自然也下了不少工夫。官方在本作中说之前发售的第一作只不过仅仅是一个序而已，而在本作中，本篇的物语终于要开始了。相比前一作，本作的变化就是和朋友一起冒险的功能的加入。这一作的游戏大概在10个小时左右，游戏时间比起前作有着不小的提升。全语音演出的本作作为『魔女つ子さゆりんのまじかるクエスト』的正统续篇，就像之前官方承诺的一样加入了前作存档继承的机能，当然游戏方面也追加了很多有趣的新要素，总体来说制作诚意要比前作好多了。



横版动作游戏『くらすぺ』发售于2005年5月中旬，本游戏中的所有人物来自KEY社的『CLANNAD』。游戏的主要内容讲述了『CLANNAD』中的渚、琴美、智代、有纪宁四位人气角色在地下洞窟的不可思议的大冒险。本游戏的系统并非原创，而是借用了FC上很古老的名作『スペ〇ンカー』（记得国人把这作翻译成"地底探险"来着……不知道有没有从FC时代走过来的玩家有印象。）本作的目的，在于玩家需要熟练地操作角色，并回收隐藏于洞窟内

的全部的宝贝。说到这个游戏的特点……大概就是相当严谨的角色死亡判定，从一个根本不能死亡的高度掉下来会死掉……被一个根本弄不死主角的东西轻轻碰一下会死掉（被热气吹、被小刺扎、被神秘物种袭击、被暴菊等）……攀爬探索的时候稍不注意就能碰到致命的东西、而且往往这个时候稍微不注意角色就会掉下去。而且洞窟内还有鬼魂来定期骚扰你……同样也是被轻轻碰一下就领便当了。虽然『くらすぺ』相比起 FC 上的原作来说判定已经宽松了许多，不过依然足够让新玩家在游戏中抓狂了。本作已经收录在了本期的光盘上，有兴趣虐待游戏中角色和自己的同学请尽情的尝试一下，如果还不过瘾的话一定要找 FC 上的原作『スペ〇ンカー』来玩玩哦。



『PreCure-ACT』是 chinchilla 在 2005 年 10 月末发售的横版动作游戏，游戏中加入了能力提升（POWER UP）的要素。支持两人同时游戏，可惜游戏素质非常一般，由于画面素质、操作还有其他部分的制作水平都比较差，大部分玩家在接触本作之后很短的时间就放弃了，在此笔者就不浪费过多的笔墨介绍了。





『智代 After』是 chinchilla 的同人作品中目前在国内最知名的作品系列，总共有三作，





系列的第一作在 2006 年 10 月发售。游戏以『CLANNAD』的人气角色、也是最强角色智代作为游戏的主角，讲述的是她一路打倒坏人（春原出没注意……囧）救出自己的弟弟的故事，本游戏总共有 8 个舞台，10 位 BOSS，而且有全程语音。游戏采用多结局的形式，在游戏过场中穿插大量的对话和演出情节，使得约 40 分钟的游戏过程因为这些演出变得更加的有趣。同时爽快的操作，丰富多彩的必杀技能也让本作开始在天朝玩家群中积累人气，除了游戏中可以看到『CLANNAD』中各个熟悉的角色诙谐幽默的演出之外，其他一些名作中的角色也有在游戏中登场哦，游戏无论是背景、人物招式还是人物本身都充满了各种 KUSO 元素，是一个非常轻松欢快的优秀作品。本作唯一比较遗憾的地方就是不支持两人同时游戏。



『智代 After Plus』是 2007 年 5 月发行的系列第二作，讲述的是不同于『智代 After』的另一个故事。本作选用了无论什么时候都很倒霉



的春原作为游戏的主角（事实证明在游戏里面春原也的确倒霉到极点了）。由于春原的妹妹芽衣被神秘的尾随者带走，所以这次春原要和智代一起为了救出自己的妹妹芽衣而努力。本作和前作的最大变化，在于加入了双人同时游戏模式和非常多的游戏中途分支选择。根据玩家在游戏中作出的不同选择，游戏会进入不同的线路关卡，玩家要面对的是不同的 BOSS。当然本作最后的结局依然是沿用前作的多结局模式，玩家的选择决定了游戏最后的结局。游戏沿袭了前作诙谐的设计和爽快的操作感，原作游戏中玩家可以使用的人物很少，但是官方承诺会

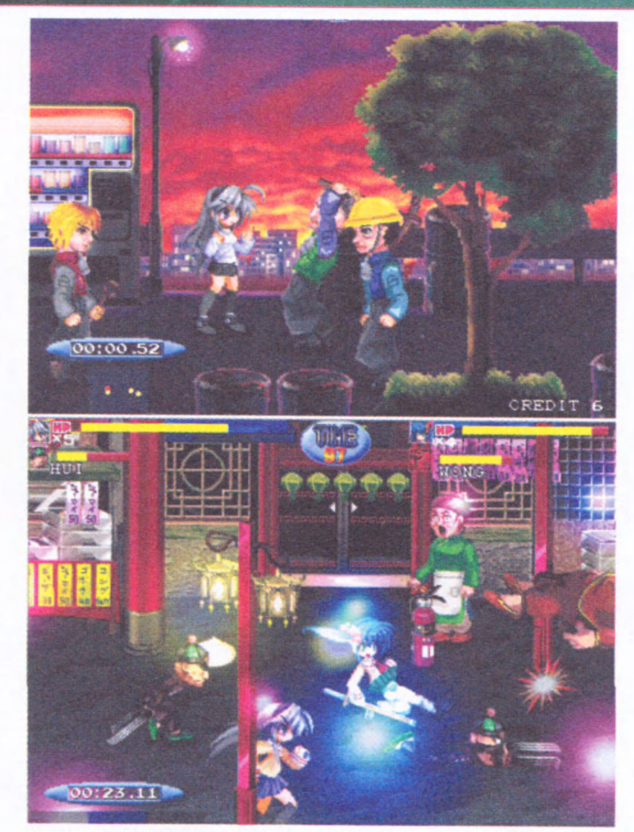




追加三个扩张人物补丁包（补丁包不是免费发布的，也是贩卖的形式出售的），会追加游戏中可实际操作的人物数量（追加的人物不仅包括『CLANNAD』中的角色，还预定包含其他著名作品如『魔法少女奈叶』、『地狱少女』、『夢幻戦士ヴァリス』、『蔷薇少女』、『ゾンビ屋れい子』等中的人气角色）。本游戏的关卡和背景和前作相比并没有发生太大的变化，因为本来就是一个系列的作品。其实如果把第一作看成是一个完整独立的作品的话，那么后两作其实可以算作是很实惠的补丁包而已。

『クラナド トリビュート』是 2008 年发布的系列第三作，本期『二次元狂热』的 DVD 光盘中





有完整收录本作。虽然制作组在开发本系列的时候遇到了很多经验和技术上的问题，但是最终『クラナド トリビュート』还是顺利地完成了。

本作可以说是该系列作品的最终完成形态，而且完整收录了三个扩张人物补丁包，使得游戏中的可选用实际操作的人物达到了30人以上。这 30 多个角色每个人都有自己强烈的个性和独特的攻击方式，绝对不会有两个角色给玩家带来雷同或重复的感觉。此外制作团队还根据玩家的需要，追加了许多实用的新要素，比如可以让电脑作为 2P 来协助玩家作战，在游戏中增加了中断功能，使得玩家可以随时中断自己游戏进程，下次再从中断的地方开始。在游戏的实际玩法上，本作追加了四种全新的挑战模式，对于游戏正篇已经顺利通过的玩家，挑战四种崭新的挑战模式也是非常不错的选择哦。其实这个系列的作品，其最有意思的部分还是要属其欢快的游戏过程、爽快的操作和大量熟悉角色登场这三个方面，所以玩家在玩游戏的时候也可以随时留意一下自己操作的人物、敌方角色和路上的 NPC 角色，这样的话，你会随时发现你异常熟悉的身影的。而那些来自不同名作的二次元角色们，你能够认出来多少呢？

『ことみと魔法のステッキ』这部解谜类游戏，是 2002 年发行的作品『パズル DE わっほーう！』的重制版。从 2009 年 2 月 1 日开始提供免费下载，玩家可以从 chinchillasofthouse 的官方网站上免费下载并游玩本作。





『巫女みこ☆かがみん』是 chinchillasofthouse 的最新作，游戏类型为动作 RPG。游戏的主角是『幸运☆星』中的柊镜，2009 年 10 月中旬发布。本作是制作组耗时两年时间完成的作品，除了全游戏语音之外，本游戏的主要特点是拥有 2D 游戏中少有的高分辨率。游戏本身默认的分辨率是 1280 x 768，最大可以提升到 1680x1050。本作也聚集了『幸运☆星』中的其他角色。游戏内容主要是巫女柊镜退治妖怪的故事。作为团队的最新作，本作的游戏画面非常的华丽，而且超萌的角色绘制会让玩家有赏心悦目的感受，总而言之，『巫女みこ☆かがみん』是一个制作质量很高的同人作品，值得大家尝试。



总结

终于把 chinchillasofthouse 的介绍文完成了，真不容易啊。面对这么高产的制作组，既要介绍全面并且要考虑版面容量限制实在是一件很斯巴达的事情……

chinchillasofthouse 的社团代表藤冈从他的学生时代建立同人社团并一直发展到现在，已经有着近 20 年历史，能够这么多年如一日的坚持着同人创作，他们的精神非常值得我们国内的同人创作者们学习。而他们制作的作品，虽然每一作的游戏质量都在不同的水平线上，但他们创作出来的大部分作品都是很有诚意也很优秀的佳作。作为专题文的惯例，本期『二次元狂热』DVD 上同样赠送了该组创作的一些优秀的同人作品和其他一些相关资料，如果本文能够提起你对的兴趣的话，请一定要去尝试一下他们的作品哦。▲



再来一次，闪耀的时刻

姗姗来迟的『心跳回忆 4』前瞻与系列回顾

文 / Ultima（KIDS Fans Channel 撰稿组）

ときめきメモリアル4

『心跳回忆』伴随着一个如今已经老掉牙的传说，在广大家用机玩家的心里扎下根，到今年已经 15 个年头了。这其间，虽然有无数恋爱模拟游戏在家用游戏机上诞生，最终能够在游戏历史上留下名字的，屈指数来，也仅有『青涩宝贝』(Sentimental Graffiti) 等极少数而已。『心跳』在拓荒时代的成功是不可复制的，作为恋爱模拟游戏的金字塔，她闪耀的光辉让所有后辈都分外眼红。

随着家用主机进入次时代，心跳系列的正统作品渐渐被玩家遗忘，失去了领头羊角色的家用机恋爱模拟游戏显得一蹶不振。虽然近年，由『真爱物语』(TrueLoveStory) 系列衍生发展出来的『**キミキス**』（君吻）及其续作『**アマガミ**』（Amagami）博得了一致的好评，却仍然没能维持长时间的话题性。

直至今年 8 月 KONAMI 的『Love Plus』登场，在日本卷起了一阵「全民女友」的风暴。当玩家们都在感叹姜还是老的辣时，殊不知这一切不过是 KONAMI 的前哨战而已……

今年 9 月，『LovePlus』的热潮还没有退去的时候，KONAMI 放出了一条几乎出乎所有人意料的消息：『心跳回忆 4』，机种 PSP。

闪耀的时刻，即将再次降临——

“在毕业当天，校园的那棵大树下，女孩若成功地向男孩表达爱意，这对情侣就将永远过着幸福的日子。”



舞台

「于毕业之日，在传说之树下诞生的情侣，将得到永远的幸福。这份恋情也会成为传说。」

时间设定在初代的 15 年后，游戏的舞台回归到系列的起点，光辉市的光辉高中。不管是校园还是市内，经历了 15 年的时光，依然可以见到不少回忆中的地点。这尤为让老玩家感到亲切和激动。游戏开始之时正值光辉高中更换校服的时期，年长的前辈们仍旧穿着玩家们熟悉的蓝色水手服，而新生则更换了全新的外套式校服。这一点也间接体现出 KONAMI 对本作寄予的希望和热情。

人物介绍 CHARACTER

至现在为止，本作一共公布了 8 个女性角色



ほしかわ まき 星川 真希

告诉主角传说之树传说的女孩。做任何事都热情十足，是主角班上的班长，为人爽朗，受欢迎。本作的第一女主角。星川真希可以被定义为活力女孩，同时又有班长这个属性，与《心跳回忆 2》的运动型第一女主角阳之下光划开了距离。虽然不是主角的青梅竹马，但和主角关系很好这一点也是系列第一女主角的惯例设定。



おおくら みやこ 大仓 都子

很会照顾人，喜欢帮助他人，是主角的青梅竹马。她会利用女孩子之间的消息网，帮助主角行动。她得到主角父母的绝对信任，甚至连主角的零花钱都得通过她。出乎意料的是，她在本作里同时还起了"好雄"的作用。这样的角色在心跳系列里没有出现过，不过在 KCET 开发的另一款恋爱模拟游戏《あいたくて……your smile in my heart》中的二宫麻子也有相似的设定。或许好感度高之后，就不能再从她嘴里打听其他女孩子的情报了吧。



ごどう つぐみ 语堂亚美

知识丰富的文学少女。做事认真，但嘴巴却喜欢唠叨。她是真希的好朋友，因为主角与真希亲近而对主角怀有戒心。作为本作中的眼镜娘，与《1》的如月未绪类型完全不同，同时又与《3》的河合理佳在不同的方面显得活跃。设定里强调了她与真希的关系，《2》有光和琴子，《3》有优纪子和千岁，前两者的剧情事件有较大的交点，而《3》则没怎么在两人的关系上做文章。本作中又会怎样呢?



りゅうこうじ カイ 龙光寺卡伊

谜团很多的女孩子，性格很散漫。经常翘课，神出鬼没，在校内还流传她不好的传闻，看上去像不良学生。乍看之下只有《3》里的神条芹华与她的设定最为相近。是不是真正的不良，只有接近她才知道。而面对这样一开始对主角不理不睬的角色，只有积极主动进攻才是让她敞开心扉的捷径?



こおりやま あき 郡山知姫

比主角大一岁的学姐。是个充满知性，成熟可靠的姐姐。因为她总是受到学妹们的仰慕。她是继纽绪结奈，伊集院梅以及河合理佳之后第四个身穿白大褂的角色，不过她不是科学或电脑狂人，也不会高傲和目中无人，而是一个温柔的大姐姐。她知性的温柔想必会别有一番风味。



やなぎ ふみこ 柳富美子

做事慢吞吞的，温文尔雅的同级生。参加了放松部，经常用她缓慢的语调来治愈校园，不过经常会咬到舌头。目前的情报来看，她应该本作里的迟钝役，《1》的古式由加利，《2》的寿美幸都带有这个属性。既然本作中她是放松部的部员，游戏中会经常听到她的慢吞吞的声音吧。

人物介绍 CHARACTER



エリサ・ドリトル・なるせ

爱丽莎·D·鸣濑

金发碧眼，看起来完全是个外国人，实际上她是在东北地区出生，东北地区长大，纯正的东北日本人。说话时带仙台口音，十分喜欢日本文化，剑道颇有造诣。这样金发碧眼又活泼开朗的大和抚子，就算在业内也很少见，虽说系列已经有水无月琴子这个标准的大和抚子，但两者印象实在相差甚远。



まえだ いつき

前田一稀

自己的女孩子意识很薄弱，是个很男孩子气，做事粗枝大叶的同级生。她运动神经拔群，是女子足球队队员。这样一个运动型的男孩子气的角色，很快可以从《1》中的清川望与之对应，而她是否也会在交往中同望和《2》的赤井焰一样渐渐意识到自己是女孩子，也是一个有趣的问题。



きょうの りずみ

响野里澄

拥有天才般的音乐才能。可除了音乐就没有拿手的东西，经常会带着耳机避免与他人交流和接触。总是一个人待着，给人一种神秘感。系列中艺术感性型的角色有外向的片桐彩子，有高傲的御田万里，响野里澄这样怕生而接近电波的类型还是首次出现。想要接近她，大概首先就要求与她具备相近的波长才行吧。(笑



さつき ゆう

皐月优

比主角大一岁的学生会长。她成绩优秀，品行端正，外表靓丽，校园偶像一样的存在，受到大家的喜爱。系列每作历来总会有一个与万年女主角藤崎诗织相对应的角色，《2》的麻生华澄，《3》的和泉穗多琉，而这一次则变本加厉，从设定到外貌再到台词，学生会长皐月优都感觉是在向诗织看齐。

评价：总的来看，角色性格各异，可谓十人十色，角色的分配体现了王道，并且颇有系列的特色：刻意地让玩家联想到某些角色，通过细心攻略让玩家发觉两者的不同。另一方面也有系列中首次登场的角色类型，玩家可以在新鲜感中体验角色的魅力。

人设和画面

新公开的情报中，单从人物背景设定来看，并不存在什么问题。引起大范围争议的，还是老问题——人设。从公布的人物介绍图看来，人设相当保守而古板，很多玩家一眼便对其失去了兴趣。从这一点上来说，人设不符合当今主流玩家的口味，这的确是一个严重的问题。

不过回顾一下系列作品，除开作为原点的第一作在当时的效应问题，心跳的人设总是相对大众以及不张扬的。按照心跳系列的理念，游戏内容才是重点，为了不给玩家带去先入为主的观念，而特意采用了平凡的人设。另一方面，心跳系列的画面的确是走在业界前沿的。很多心跳的老玩家都目睹『心跳２』被骂人设太幼，『心跳３』被骂人设简陋，如今的非议他们已经习以为常。因为二代登场不久，日本 ACG 界各阶层都逐渐开始追捧 LOLI，人物低龄化成为了主流；到了三代的时代，动画渲染技术刚刚进入实用阶段，游戏不惜选用简单的人设来弥补当时技



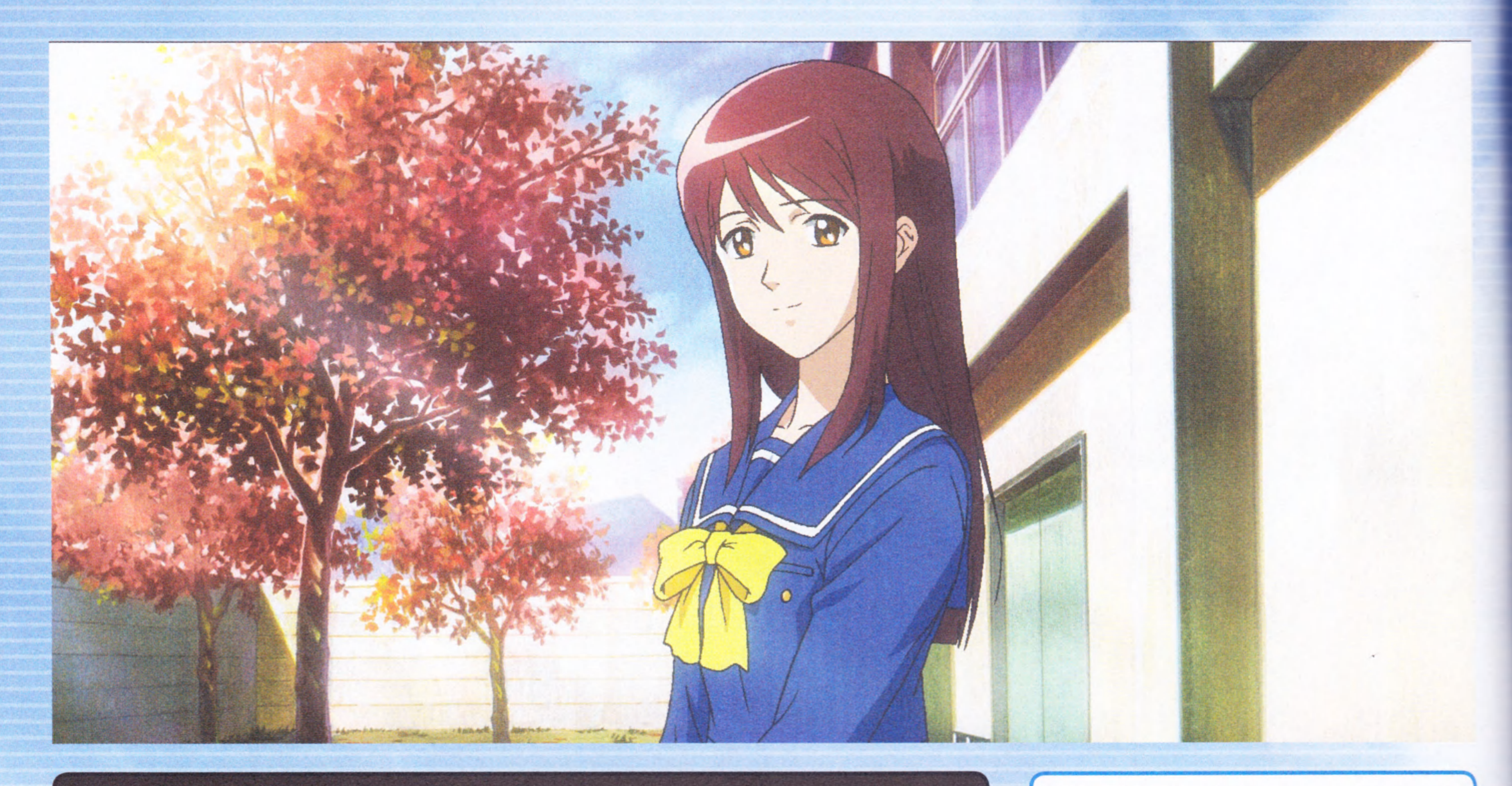


术上的不足，将活生生的女孩子带入玩家视野。而打破常规的『心跳回忆 4』依然如此——

本作在人物表现上没有继续使用 3D 动画渲染，而是近年开始出现的动态肖像技术，女孩们的一笑一颦都将显得真实动人。有条件的玩家可以参考 PSP 上的『凉宫春日的约束』，用**いとうのいぢ**的人设进行动态肖像应用的实际效果。至少在目前要应用这种技术，太复杂和风格太强的人设都将显得怪异。因此,『4』平凡保守的人设风格也应该能够得到玩家的理解。

画面表现的另一个特色是场景的实时效果，也就是画面会根据场景的变化而出现特定的效果，比如早晨和傍晚的光影效果，飘舞的樱花等演出。虽说目前部分游戏也能一定程度做到背景的实时效果，而本作则将人物也列在受影响的范围。这不是配合环境给角色的立绘调整色彩和对比度之类简单的效果，比如林间漏下的阳光会在角色身上形成图案，而且会随着角色的动作产生变化。此外，本作还对应 PSP 专用摄像头，游戏中达到一定条件会触发一种“凝望空间”。这种模式下女主角的视线会根据摄像头的人脸采集功能做出反应，会刻意看着玩家所在的位置，也会有故意避开视线等相反的情况。

单单看一张静止的图片是无法感觉到本作画面表达上的美丽效果的，不追求卖萌的人设在实际游戏中依然能够带给人心动的体验，这也是心跳系列的特色，更是实力。



游戏系统

玩家在游戏中的三年间，需要每周选择行动指令，对主角的能力进行培养，提升各项数值，在学校生活中与女孩子们交往，达到心仪对象的要求之后，最终在毕业之日接受告白。

这一游戏流程设计从初代沿袭至今，而游戏的系统也这个过程中在各方面都进行了大幅进化和升级。要说到心跳系列系统的发展，就不得不说起前文也提到的一个与『心跳 2』同期的游戏，现在被称为传说中的校园恋爱模拟游戏『**あいたくて・・・**your smile in my heart』(以下简称『想见你』)。心跳系列基本系统从同为 KCET 作品的『凝望骑士』(**みつめてナイト**)继承到心跳初代，并在『心跳 2』得到基本完善。『想见你』这款游戏与心跳基于同一理念和基础开发，与『心跳 2』追求的完善不同，『想见你』的系统在游戏自由度上进行了大胆的开拓，并将主角活动的范围带出学校，大大拓宽了玩家的视野。但是由于游戏设定上与心跳系列存在多处巨大差异(比如随时都可以告白，也可以做到脚踏几条船，交往后可能会分手等等)，没有将其列入心跳系列。

(注:KCET——Konami Computer Entertainment Tokyo，KONAMI 的家用游戏开发子公司之一。于 2005 年 4 月 1 日同其他两个分公司一同被 KONAMI 本社吞并。)

『想见你』本定于 1999 年发售，却为给『心跳 2』让道而延后至 2000 年春天。虽然因为发售时机失误，再加上游戏系统复杂不够人性化等原因，该作仅在部分老玩家当中得到极高评价。而这款游戏，却是在 3 年之后登场的『心跳 3』的起点。想必接触过『想见你』的玩家在玩到『心跳 3』的时候，想到的很可能不是系列的前作，而是『想见你』这款被湮没在『心跳 2』光环之下的游戏。

『心跳 3』的系统以『心跳 2』为蓝本，融入了『想见你』中可以吸收的全部要素，并适当加以调整和简化。游戏玩法也因而产生了很大的变化。而这套系统今天的玩家也看得到——国民女友『LovePlus』的系统也是由其发展而来。回过头来看现在的主角，『4』的基本系统继承于前作，在新情报中有几点值得注意的地方。

[技能系统]

主角的能力培养过程中会习得多种多样的技能，并且有技能树存在，在拥有一定技能的基础上才能学到更高级的技能。全部技能一共有 100 种以上，各技能需要装备在身上才发生效果。这些技能将在能力培养和攻略女孩子时起到重要作用，有些很可能是特殊事件和告白的必须条件。女孩子也会有特定的技能，对游戏的进行产生影响。





[主动行动]

心跳系列到现在，主角所在的位置一直都很被动，能够做出的主动进攻也只是打电话约会，放学邀请回家这一程度。本作中，主角可以在各种时候采取主动行动。在平日进行的培养中，实行育成指令有可能会遇到女孩们，这时可以向她们打招呼。打招呼行为也会对育成效果产生影响。如果打招呼的对象对主角正在做的事很在行，那么能力上升就会更多。与女孩一起走在路上的时候，会出现“靠近女孩子一点”、“努力和女孩子快乐地聊天”之类的选项。一旦选项选得好，女孩子就会更加高兴，这时还可以手牵手，进而一口气缩短二人的距离，这与『LovePlus』有异曲同工之妙。如此一来与女孩子的接触变得更多，校园生活也会更加心跳加速。

[感情语音系统]

心跳系列发展到现在，还有一个与游戏系统独立、又成为系列标志之一的分支系统，那就是 EVS (Emotional Voice System，感情语音系统)，可以让女孩子用充满感情的声音叫出玩家的名字。EVS 系统从『心跳 2』开始实际应用以来经过多年的洗练，发音组合自然度已经相当完美。但是『心跳 2』为了加入 EVS 系统，游戏的容量整整达到了 5CD，并只装下了两个角色的 EVS，其他角色的 EVS 音都要通过购买额外的语音光盘。『心跳 3』里系统本身得到优化，而且游戏媒介是 DVD，没有遇到容量问题。可本次 PSP 平台的 UMD 那区区 1.6G 的容量实在杯水车薪。不过 KONAMI 自然懂得赚钱之道，于是本次 EVS 很自然地需要花钱从 PSN 下载……



附录：回顾传说的足迹

——传颂着真爱的大树——

『心跳回忆』初登场机种：PC-E 发售日：1994 年 5 月 27 日

『心跳回忆』是第一款让“恋爱模拟”这一类型被世人认知并认可的游戏，玩家通过提升自身能力让女孩子向自己告白这样的系统，在当时成为一大话题。以第一女主角藤崎诗织为首的 12 名个性丰富的角色长时间占据了玩家的视野，并各自也都有大量的 FANS 追随。其相关周边大量热卖，使心跳周边一度成为 KONAMI 的支柱产业。由于在当时极高的人气，本作多次进行移植，平台涵盖了 SFC,PS,SS,GB，WINDOWS，甚至在 2 年前还落脚 PSP。



『心跳回忆』在设定之初并没有安排过多情节来描述角色，为这些角色画上清晰形象的，便是心跳系列外传作品中最有名的『心跳回忆话剧集』（ときめきメモリアル ドラマシリーズ）三部曲。这三部作品以平淡的笔触和电影般的表现手法给我们展现了几段感人至深的平凡爱情故事。

如今 15 年过去了，当初为这群女孩们心跳的玩家大多已经步入社会。当年的那份心跳如今真的已经成为回忆，回首当年，是否还记得树下那份纯真的爱情?

——用勇气敲响的心灵之钟——

『心跳回忆 2』机种 :PS 发售日：1999 年 11 月 25 日

前作 5 年之后，『心跳回忆 2』正式伴随着全新的女主角们登上了 PS 平台，舞台转移到前作光辉市的邻市——响野市，传说之树换成了传说之钟。游戏系统在前作基础上全面强化，并搭载了 EVS 系统和实地背景音源等新系统。总体成就和影响力虽不如前作，但依旧为 KONAMI 带来了巨大的利润，作为一款游戏它相当成功。

与前作在情节上的薄弱相对应，『心跳 2』将情节融入到游戏的细节之中。游戏以回忆为起点，先让玩家经历一段童年期，与女孩子们留下了回忆，这些回忆将在于女孩子的交往中依稀被记起，并在在恰当的时候变成心跳，感染玩家的内心。而这些心跳的时刻也会渐渐化为封尘的回忆，在勇气的钟声中回响出幸福的气息。



本作也如前作一样推出了外传性质的『substories』系列。针对前作外传的故事与本篇关系甚少这一点，『substories』系列将本篇中某一时期的故事提出来，本着“每个角色都是主角”的初衷，进行放大描写。不过因为前两作剧本缺乏看点，角色刻画不足，尽管第三作有了明显的进步，该系列最终未能得到『话剧集』的那样好评。

——传承着思念的坡道——

『心跳回忆 3 ~在约定的地方~』机种：PS2 发售日：2001 年 12 月 20 日

心跳系列终于登上 PS2 平台，采用当时全新的动画渲染技术，以 3D 的形式登场。系统经过大幅进化后，游戏模拟的不再只是高中恋爱，而扩大到了高中生活。玩家不但与女孩子们的交往变得更多种多样，而且不仅是追女孩，游戏的高中生活也描绘得丰富多彩。



值得一提的是游戏取消了容姿这一项数值，每次约会之前都需要根据不同场合和对象选择服装。

『心跳 3』的制作经费一部分是由 KONAMI 当时成立的心跳基金会从玩家中集资提供的，制作人方面对游戏也投入了 120% 的热情和心血，KONAMI 对其也给予了厚望。但终究因为这次巨大创新的生不逢时，为技术不足而妥协人设得不到大多数玩家的理解，结果是在市场上惨遭失败。首周 6W，最终销量 20W 的结果也让 KONAMI 对该系列心灰意冷。心跳的正统作品也从此淡出了玩家的视野。

该作游戏设定在全新的舞台萌黄市，这次承载了传说的是“传说之坡”。与以往作品中特殊事件都是单独设置不同，本作中诸多主线事件具有连续性，由多个事件勾勒出完整的故事。这一点在支持者中意见也褒贬不一。此外，个别角色的身世和过去留有尚未明确的部分，普遍认为这是在为外传做准备，不过遗憾的是，由于游戏销量不济，外传计划也因此取消。

然后是 2009 年，传说将回到原点——

距离『心跳 3』发售以来已经过去了 8 年,KONAMI 利用“心跳”这块牌子出了各种周边作品，还有女生版和网游等等都在继续为其创造财富，然而正统续作的消息却一直有如石沉大海，今年作为心跳 15 周年，KONAMI 虽然在官网上特设了纪念网页，但却在该页上公布了一款以初代为主题的柏青哥游戏。系列的铁杆玩家们本来已全面陷入了放弃状态，但 TGS 前夕却突然传来『心跳 4』的消息，连同笔者在内的所有老玩家都激动得说不出话来。



综合多方情报，这次制作方的虽然为了笼络更多新玩家做出了各种尝试，但毫无疑问的，『心跳 4』所面向的主要群体还是陪着该系列走过了心跳时光的老玩家。也正因如此，隐约能感觉到 KONAMI 多少有些底气不足。然而不管游戏受众如何，笔者都愿意相信心跳这块招牌和 KONAMI 的本気モード（认真模式），愿意相信只要乐意尝试，『心跳回忆 4』一定能够带给玩家美好的回忆，毕竟心跳从没让笔者失望过。

时隔 15 年，游戏的舞台回到光辉（きらめき）高校，心跳系列也终于再次开始散发光芒。让我们的心也重新闪耀（ひらめき）起来吧。▲



DVD
ROM
ATTENTION
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!
The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX
10thstyle

低调而不失惊艳的女王——beatmaniaIIDX

文 / 雄蕊与石斛兰 协力 / 塔・利班、LFMM

KONAMI，这个曾制作了无数神作的世界级游戏公司，带给了大家太多太多的经典：『魂斗罗』、『合金装备』、『心跳回忆』、『实况足球』、『恶魔城』……然而，KONAMI 也曾出过一些虽然素质堪称精品，但却因为知名度不高而被中国玩家们忽略的作品。比如，在玩家数量本来就很稀少的音乐游戏类型中，KONAMI 曾推出过这样的一款中国游戏玩家乃至音乐游戏玩家们都知之甚少的经典——『beatmaniaIIDX』，一位低调而不失惊艳的女王。

女王的诞生

早在 1997 年 12 月，KONAMI 的第一款音乐游戏『beatmania』就在日本"稼动开始"（"稼动"是指当时的一种零售行为，原意是'播种植物'的意思，在其他行业既有新品上市又有产品升级的含义，一直沿用至今），平台为街机，最多可支持 2 人共同游戏。这款游戏的操作方式是让玩家根据音乐节拍敲击两排大小相同的按键——上排两个黑键，下排三个白键，像钢琴琴键一样交叉排列而成。为了模仿 DJ，该游戏还在两个键盘区右侧分别配有两个搓盘（一人一个），玩家在敲击按键的同时还需要根据提示来搓盘打碟。

显然，『beatmania』的操作设计就此成为了日后音乐游戏的普遍模式——游戏画面上会有由各种颜色组成的下落式长方形音符（NOTE），当音符落到屏幕下方指定的红色横线上时，通过敲击对应的按键来打碎音符，奏出悦耳的音乐。作为街机大国，『beatmania』在日本的街机市场普及率相当高。一年后的 1998 年 9 月，国内认知度最高的 KONAMI 音乐游戏——『Dance Dance Revolution』（中文翻译为劲舞革命，玩家通常简称 DDR）在日本稼动开始。DDR 的出现，让国人开始接触到一种新的逛街机厅的方法：跳舞机！想必各位读者都还能记得，当时国内的街机厅很多都有购进跳舞机（当然，不少的是"山寨机"），满



beatmania IIDX13 代街机官图



大街都能听到"微笑组合"的"Butterfly"这首经典歌曲……

到了 1999 年 2 月，本文的明星主角——『beatmaniaIIDX』终于登场了。游戏标题中的"II"代表『beatmania』的第二系列，"DX"则是英文单词 deluxe 的缩写，即豪华版。玩家们为了方便，就将『beatmaniaIIDX』简称为"IIDX"。

IIDX 在键位上比自己的前辈『beatmania』多了 2 个按键，一黑一白变成了上 3 下 4 的高密度交叉组合键盘，模仿 DJ 的搓盘仍然保留，但控制器 1P 部分的右搓盘修改到了左边。与 beatmania 的两个搓盘都在键盘区右侧不同，左搓盘的设计更能被新接触这个游戏的人所接受。在机台性能上，因为是 DJ 模拟游戏，所以 IIDX 的外观、音效和画面等都比前辈 beatmania 要先进，游戏控制台上甚至有供玩家调整各种音效的效果键系统（EFFECT SYSTEM），用于设置游戏音乐的回响深度和重低音等各种参数，总体搭配的音效变换效果不少于 30 种，可谓十分周全。在日本街机市场流行的磁卡认证服务也包括在 IIDX 系列中，玩家可以事先办理一张认证 IC 卡片，游戏开始的时候按画面提示将卡片插入卡槽，游戏就会


ロケテスト実施!!
IIDX17 代 LOGO


beatmania IIDX16 代游戏图片


beatmania IIDX16 代游戏图片


beatmania IIDX 游玩图

通过 KONAMI 在全日本架设的专用网络认证卡片。这一设计可以让玩家注册和更新个人信息，创建属于自己的 DJ 昵称并给卡片设置个人密码。而且，卡片认证还可以自动记录歌曲成绩，并且通过专用网络和全日本的机台连机进行游戏。除了上述功能，玩家还可以享受更多的人性化服务：比如查看自己的成绩在全国范围的排名，或者某曲目在全国的最高打榜成绩分数等等。之后 KONAMI 又出品了 beatmania 的第三个系列『beatmaniaIII』，游戏方式和国内知名度较高的 EZ2DJ 相似，但人气并不高，在此就不多做介绍了。

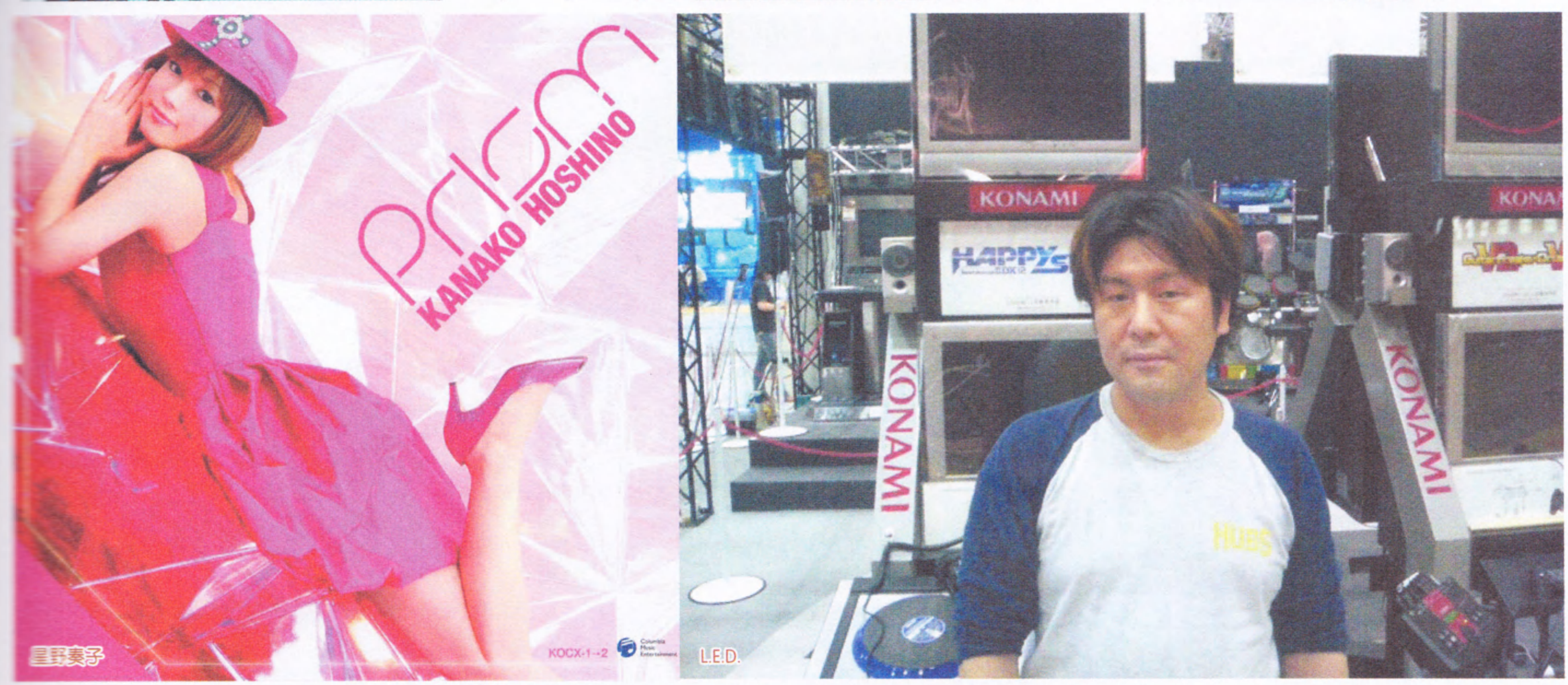
今年 10 月 15 日，IIDX 家用机版在 PS2 平台上的收山之作『beatmaniaIIDX 16 EMPRESS』发售。作为 PS2 上的 IIDX 最后一作，KONAMI 也一如既往地发售了普通版和豪华版两个版本。不过，这次的豪华版中除了游戏本体外，更附赠了 14、15 和 15 代家用机版独占歌曲 CD 等超值物品。之后的 10 月 21 日，IIDX 街机版系列的第 17 款作品——『beatmaniaIIDX 17 SIRIUS』正式发售（SIRIUS 译为天狼星，是冬季夜空里最亮的一颗恒星）。这一作在前作的基础上，融入了音乐游戏玩家所熟悉的长条音符系统（需要一直按住的音符）；内容上添加了更多的新曲，让玩家们有了新的期待和新的挑战。

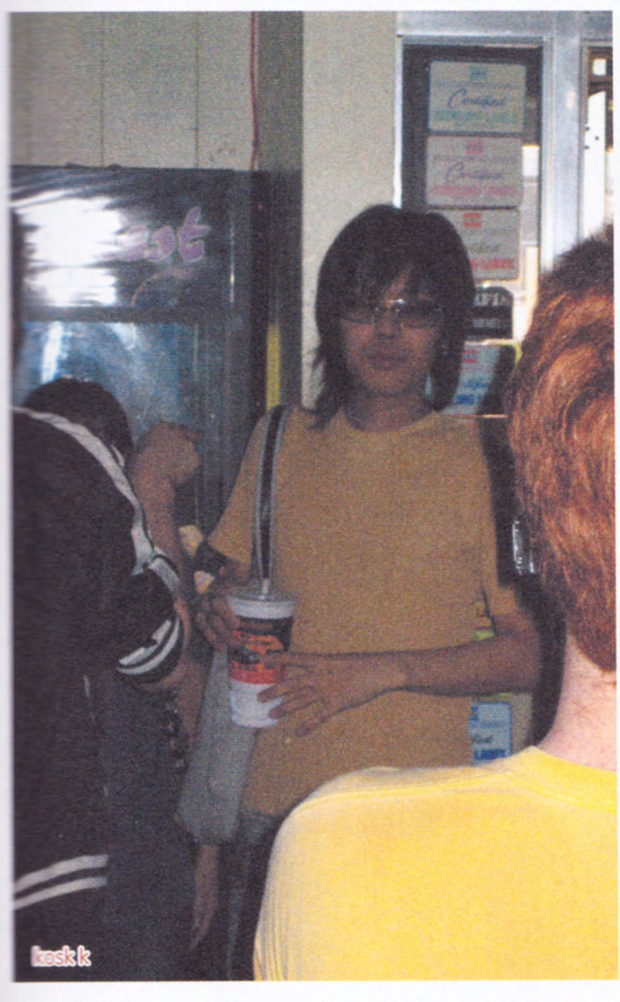
女王的胴体：系统与音乐

作为一款音乐游戏，歌曲当然是重中之重。由于 IIDX 是一个 DJ 模拟游戏，所以游戏中电子音乐占据了尤为重要的地位，包括了诸如 Trance、Techno、Progressive house、Happy Hardcore、Electronic、Drum and Bass、Eurobeat 和 GABBA 等常见 DJ 曲类型。除了电子音乐，IIDX 系列中还有不少 POP 类型的流行歌曲，也会有交响乐和钢琴协奏曲等类型的曲目。歌词的语种也是包罗万象，让 IIDX 系列的歌曲类型更容易被不同国家和不同喜好的人所接受。


DJ YOSHITAKA


dj TAKA







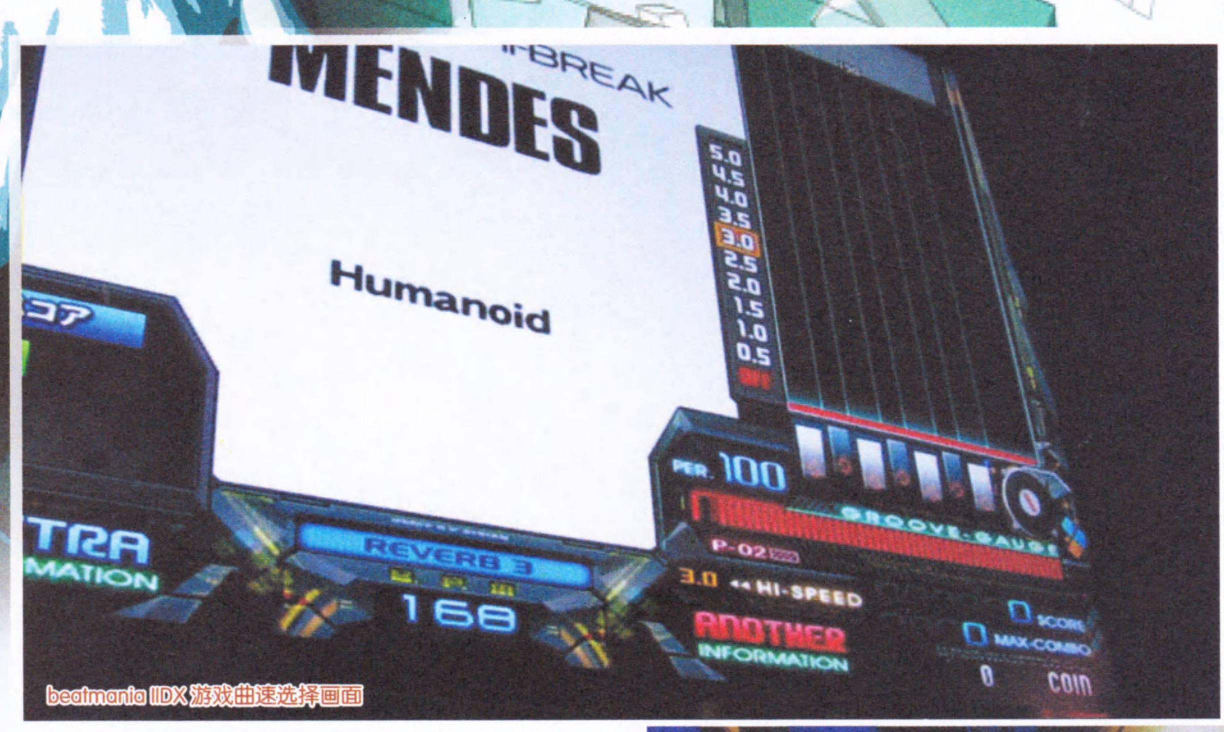
当然，作曲的质量也没有被 KONAMI 忽视。为了让 IIDX 系列的歌曲更动听、更精彩、更贴近生活以及更能打动人心，KONAMI 还专门成立了一个歌曲制作团队，全力为 BEMANI 的音乐游戏作品打造音乐。团队中的许多实力派 DJ 为 IIDXer 们创作了一首又一首的经典歌曲，而这些幕后 DJ，也成为了 IIDXer 们一直关注的对象。

其中，dj TAKA 从初代 beatmania 开始就为 BEMANI 系列游戏创作歌曲，在 IIDX 第 13 款作品诞生前，他正式成为街机版音乐总监（文章后面会对街机版这个概念进行介绍），也正是在这个时候，dj TAKA 将 BEMANI 中的精英音乐人们聚集到一起，成立了一个名为 Beatnation 的音乐团队，专门为 IIDX 进行歌曲创作，他们的才华带来了众多优秀的作品。

dj TAKA 本人作曲风格也是相当丰富：Trance、Techno、Classical 和 GABBA 等均有涉猎，他的代表作中有 Classicl 风格的『V』和『NO.13』，还有 Trance 风格的『Colour』和『snow storm』等。他团队中的其它艺人如 DJ YOSHITAKA、RYU ☆、Sota Fujimori、Tatsh、AKIRA YAMAOKA、L.E.D.、猫叉 Master、kors k 和 Zektbach 等都有很强的实力：RYU ☆在 C76 上发售的个人 CD『幻舞』很受欢迎；沉迷东方的 Tatsh 在 C75 和 C76 上发布了东方的同人曲；Zektbach 的叙事诗曲目堪比 Sound Horzion；Sota Fujimori 更是被称为合成器（一种电子乐作曲工具）天才；AKIRA YAMAOKA 除了给 BEMANI 系列游戏谱曲之外，还是 KONAMI 旗下著名悬疑冒险游戏『寂静岭』系列的首席音乐制作人。

除了这些 DJ 们，IIDX 的歌曲团队中还包含了多个组合与歌手。宅人们熟悉的知名歌手小坂りゆ是因 DDR 系列的招牌作曲家 NAOKI 为 BEMANI 全心打造的流行乐坛组合“BeForU”而出道的新新人类，该组合演唱的歌曲也经常出现在 IIDX 系列中；歌手星野奏子，也以其靓丽的外表和深受大众欢迎的 J-POP 类型的曲目，在 IIDXer 中拥有相当高的人气。

除了音乐，游戏内部的模式设计也是相当丰富。在发行平台上，IIDX 系列官方发布的版本有 2 个，街机版（AC 版）和家用版（CS 版，即 PS2 版）。街机版的发行策略是将过去作品中的经典歌曲保留，再加入每款新作品的新增歌曲；CS 版则是因平台和经营策略的不同，除了新增歌曲外仅有少量老歌曲收入，但增加了 CS 版专享曲用于提高卖点和可玩性。



beatmania IIDX 游戏曲速选择画面

IIDX 的游戏模式大体分为三部分：STANDARD 模式、FREE 模式以及段位认定模式。STANDARD 就是传统的常规模式——预定 3 首曲目，如果玩家能以一定的成绩通过，就可以进入附加的 EXTRA 曲目，达成一定条件的时候还可以打出隐藏曲目，并可以享受多种多样的解禁要素。







FREE 模式则为希望在游戏成绩上快速进步的玩家而设，大部分的解禁要素在这里不起作用，给高端练习者提供了广阔的施展空间；难易度选择方面也放宽了很多；不同于常规的 STANDARD 模式，但一次仅能玩 2 首曲子。

段位认定模式则是对玩家游戏水平的“综合评定测试”：通过完成不同级别和段位的组曲，达到不同的评价认可。该模式提供从最低的“7 级”到最高的“皆传”供玩家们挑战，级别和段位的认可越高，可在其他模式中享受的解禁要素也会越多，更能体现水平和能力。

在游戏难易度上，IIDX 的歌曲分为蓝色的常规级别（英文全称 Normal，玩家通常简称：N），黄色的较难级别（英文全称：Hyper，玩家通常简称：H）和红色的额外极限级别（英文全称：ANOTHER，玩家通常简称：A）三个难度。在 PS2 上发行的家用版本里，添加了更为 ET 的难度——黑色的 ANOTHER 以满足玩家们日益高升的成绩进取心理。不仅如此，游戏中还提供了同类游戏中必备的音符速度调节器，可以从原速到最高 5 倍速，满足不同玩家的选择。游戏的得分评价上，分为 F,E,D,C,B,A,AA,AAA 这 8 个等级，越高的得分评价，对玩家的要求就越高。


ONAMI
HAPPY SKY
HAPPY SKY

女王的外衣：人物设定

严谨的游戏设定、丰富的游戏曲目和独特的操作模式，已经让 IIDX 充满了内涵与魅力；然而 IIDX 的魅力不止如此，她也有着华丽的“外衣”：比如在 IIDX 的“里剧情”中，还设定了一些固定的游戏角色：如 CELICA、DARUMA、EREKI、ERIKA、HIHUMI、IROHA、LILITH、Q-JACK、SAKURA、SHEM、SHILOW、TEKKA、TSUGARU、XIA 和 YUZ 等等。他们被描绘为实力强劲的 DJ，虽然不像一般的 RPG 中的 NPC 那样出场频繁，但也算是游戏中的明星。

这些 DJ 们都有着鲜明的性格与特长，在前文中提到的游戏得分评价中，如果玩家的歌曲成绩达到 A，AA，甚至最高的 AAA，那么他们就会出现在得分评价面板上。而且根据得分评价不同，每个人物的装束也会不同。比如 A 评价的人物是拿刀，AA 则就是拿枪等等。另外在家用机版里还有一个人物图片的收集模式，达到 A 以上评价的歌曲越多，可以解锁出来的人物图片也就随之增加。收集这些异常精美的图片，也是促使玩家不断挑战高难度的动力之一。





















由于这些“里剧情”DJ 们的服饰相当华丽，在 11 区的死忠 FANS 里也有很多人去进行相关的 COSPLAY。和普通的 COSPLAY 不同，IIDX 的 Cos 是将华丽的服饰与“DJ”这个独特的元素结合在一起，装饰效果上相当出色：蕾丝、双马尾、装甲、制服，再配上 DJ 专用的黑胶盘、调音器和耳机等等，给人们极大的视觉冲击力！

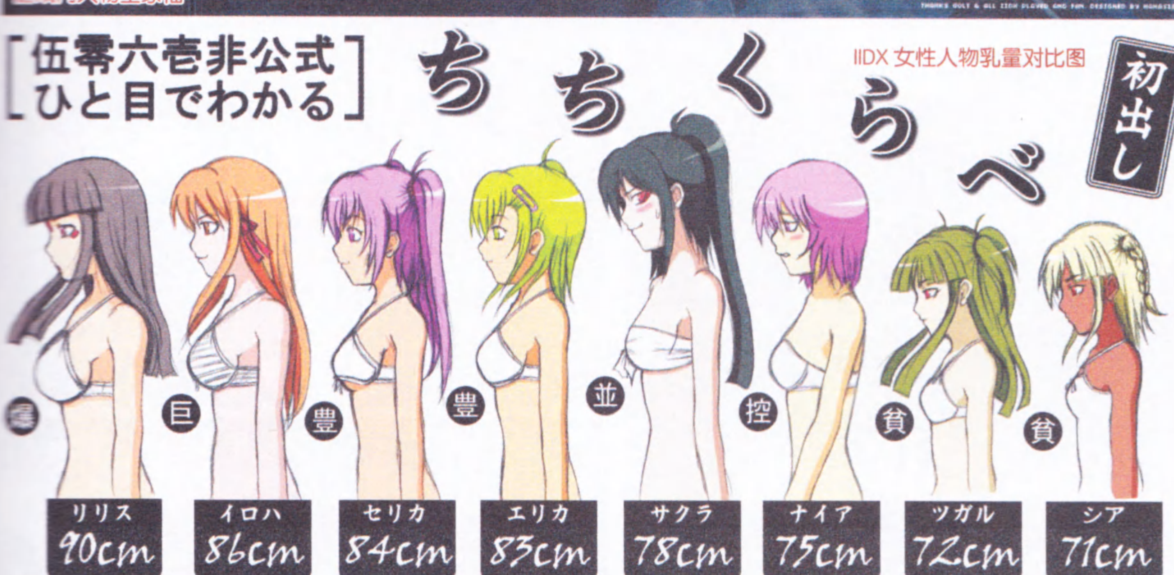
在 IIDX“里剧情”的人设上，KONAMI 也相当用心。就拿在男性 IIDX 玩家中人气颇高的角色“CELICA”来说，她的剧情就相当丰富：年龄 18 岁；具体出生时间地点不详，但她其实是“里剧情”中另外一个角色 ERIKA 的亲生妹妹。CELICA 在出生后被钢琴家父亲托付给了北海道的某家孤儿院，之后被一对福冈县的夫妇收养，直到 16 岁因为升学来到东京，她才得以和姐姐 ERIKA 相认。尽管是姐妹，但两人的关系更像是好朋友。CELICA 的男朋友是一个名为 YUZ 的家伙，他同时也是 IIDX“里剧情”中的人气 DJ。最初两人是在网络上认识的，之后通过电子邮件互相联络才慢慢地坠入爱河。在 IIDX 的官方插画“Happy Wedding”中，也出现了类似 YUZ 的身影，两人的关系理所当然地被广大 IIDXer 们所认可。

CELICA 第一次登场是在 IIDX 的第三款作品『beatmaniaIIDX 3rd style』中，“CELICA”这个名字的由来是采用了当时玩家的提案。在外形上，CELICA 是拥有紫色双马尾的纯情少女；性格上，由于学习压力原因，经常出入俱乐部和游戏中心，并且非常讨厌猫，甚至与同学成立了“猫带入禁止”协会，喜欢的游戏是『南极大冒险』……有着如此丰富设定的角色，竟然出自于一款音乐游戏，让玩家不得不感慨 KONAMI 的细心。

这众多有血有肉的 DJ 角色们，均是由 KONAMI 的御用画师松本 GOLI 亲手操刀绘制。GOLI 作为 IIDX 美工方面的一大功臣，从 IIDX 的第一代作品开始就为其进行人物设定和原画制作等工作。有趣的是，GOLI 平日以至



游戏内人物全家福



IIDX 女性人物乳量对比图


GOLI 人设武装神姬设定图



GOLI 人设武装神姬实物图



tQy WORKS 绘图


GOLI 画集

制机甲和美少女著称，而少女和金属等元素在IIDX 中是常见的搭配，这使得他在进行 IIDX 的人物设定时格外得心应手。比如宅人们所熟悉的 KONAMI 发售的 MMS（Multi Movable System）人物模型系列“武装神姬”中第三弹扩充型武器套件——**サンタ**型 MMS **ツガル**（轻津）（CV：钉宫理惠），其人设就是 GOLI；同时，津轻的原型来自 IIDX 中的登场人物，是将游戏月历插画的人形设计武装模型化而来。这款模型最大的特征是可以像战斗机一样变成巡航形态，同时加入了 Ball Joint 的扩充关节（轻津还有一套为庆祝 BEMANI 系列 10 周年，在 KONAMI 的购物网站 Konamistyle 上专门贩售预定的 Blue Xmas 版本。这个版本涂装配色以蓝色为基础，并附赠与神姬 NET 相同设计的 MMS 素体）。早在 2005 年，GOLI 就已出版了其个人画集『Golializze Archives』，其中收录了由其绘制的历代 IIDX 海报，以及丰富的人物设定图，让 IIDXer 们大饱眼福。

此外，IIDX 的背景动画分别由 VJ GYO WORKS、tQy WORKS、MAYA WORKS 和 HES WORKS 等几大御用团队制作。虽然只是音乐游戏，但动画的质量非常高，非一般音乐游戏可比。

IIDX的剧情

一提到"音乐游戏"，很多人可能会觉得不会有什么剧情，更不要说有深度和有内涵的背景设定了：只要歌好听、画面够华丽不就足够了？然而在IIDX中，除了"里剧情"的DJ的故事，其他歌曲中也有着相当丰富的分支剧情路线。

前面提到的作曲者Zektbach曾被誉为"Sound Horizon"的后继者，他的叙事诗曲目，故事背景相当复杂。和SH的许多StoryCD类似，Zektbach的14个作品中相互的设定年代之间都有着密不可分联系，围绕一个名为**アリア・テ・ラリア**的舞台，彼此时间距离短则几年长则千年的不同片段构成了一个完整的世界观。甚至可以这样说，他笔下的设定完全可以制作成单独的一部游戏。

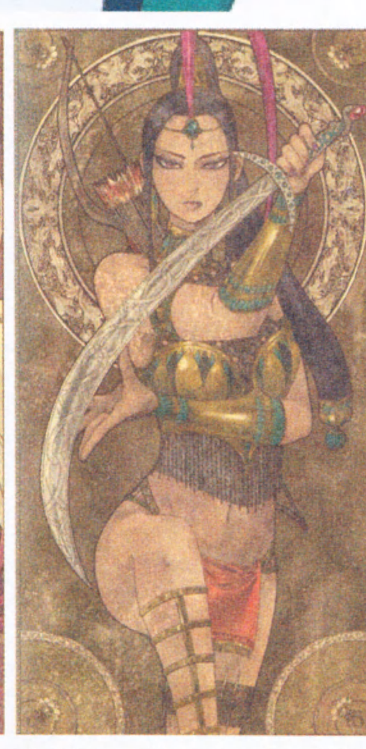












Zektbach 笔下的故事以一个名为 Ristaccia 的神秘宝石的发掘为开端：它的出现为星球上的 8 个种族带来了繁荣与富饶，但随后引来的就是种族间的利益争端，毁灭性的全面战争由此爆发，最后仅有两个种族得以幸存。随后，拥有神秘宝石的人们陆续带来了许许多多的传说和故事。这 14 部作品分别为：

001.Ark Ouroboros 永遠の方舟
002.fragment はじまりの欠片
003.Overture -Ristaccia- 序曲～リスタチア～
004.Aria te'Laria メインテーマ～アリア_テ_ラリア～
005.Shamshir Dance シャムシールの舞
006.Rufina 叡智永劫
007.ZETA 素数の世界と超越者
008.Holy Kingdom of Noigllado 傀儡の王国
009.Blind Justice それぞれの正義
010.The Abandoned Island 見捨てられた楽園
011.Apocalypse 罪狩りの聖女
012.Turii ～ Panta rhei ～トゥーリと星の民
013.L'erisia(Primary Logic) 赤き天使
014.Nyoah's Sword Dance 華麗なるニョアの剣舞

14 个曲目中得到 IIDXer 极高评价的，是 IIDX16 代中的“Turii-panta rher-トゥーリと星の民”和 IIDX 第 14 代中的“**BLIND JUSTICE それぞれの正義**”这两首歌，它们相当于整个系列故事的肇始和中间的一个插曲。

“Turii ～ Panta rhei ～トゥーリと星の民”——仅是标题就相当值得深究：Turii 的日文写法就是**トゥリー**，就是英文 tree 的意思；而 Panta rhei 则是一个希腊哲学术语，意思是“万物皆流 ”。这首歌作为 Zektbach 叙事诗曲目系列中的原创世界“**アリア・テ・ラリア**”的肇始，讲述了这样一个故事：很久以前，8 块名为 Ristaccia 的神秘宝石被星球上的居民所发现，随后星球上的 8 个种族分别掌握一块宝石，并为了平衡宝石的蕴含的能量开始相继使用宝石用来于本自己的繁荣。而“Turii”则是随后在大陆上诞生的一株参天大树，一个新的与其它种族没有任何关系的神秘种族也随之出现。宝石的力量让 8 个种族的文明得到了飞速的发展，国家在繁荣富饶的同时，隐藏在之后的危机也渐渐浮出水面……

歌曲到这里就结束了，之后的大体剧情讲述的就是星球上 8 个种族的下场：为了各自的私欲而相互争斗，每个种族持有的神秘宝石发挥出了毁灭性的威力，给这个星球上带来了无尽的杀戮。战争结束后，只有两个种族的少数人得以幸免，他们在满目荒芜的大地上，艰难地依靠宝石的力量恢复文明与秩序。这时宝石的力量再次给人们带来了希望，曾经的战火成为尘封的历史，逐渐被世人所遗忘……

另一首歌曲——“Blind Justice **それぞれの正義**”，讲述的则是一个有关一对双子姐弟的故事：8 个种族的残酷战争已是久远的过去，姐姐**マタン**（Matin）和 弟弟**ノクス**（Nox），因为各自生活环境的不同，导致姐弟关系上产生了隔阂——对于生活条件远比自己优越的姐姐，曾爱着她的弟弟心中的嫉妒与仇恨逐渐发芽：明明是和自己是一样的，为什么姐姐就可以得到幸福? 他逐渐被自己的“里人格”所控制，为了实现自己所谓的“正义道路”，杀死了又爱又恨的姐姐。而身为姐姐的**マタン**(Matin) 生长在衣食无忧的环境中，她所拥有的是温柔善良的心，所选择的“正义道路”便是拯救自己的弟弟。身为上古 8 种族大战幸存者后裔的姐弟俩，因各自拥有的神秘宝石 Ristaccia，心灵也随之被扭曲；他们所相信的“正义”，正如曲名“Blind Justice”所示，是否就是真正意义上的“正义”？最终他们所迎接的，也必定是悲惨的命运。作者 Zektbach 将复杂的情感冲突融入短短的 2 分钟的歌曲中，相当值得一听。



经典曲目点评

音乐游戏的最原点还是在音乐，这里，为大家介绍一些被 IIDX 玩家奉为经典的曲目：



『V』

作曲：dj TAKA

DJ TAKA 的经典歌曲，是古典名曲『Vivaldi's Concerto for Violin in F Minor, Op. 8, No. 4, RV297, "Winter", I. Allegro non molto』的改编曲，出自 beatmaniaIIDX 第 5 代。dj TAKA 将古典音乐和电子乐完美结合，以弦乐与电子音的相辅相成构成整首歌曲，后半段则配以钢琴阶梯音，将歌曲推上了一个高潮。在游戏过程中会出现难度相当大的 TAKA 谱面(因为是 dj TAKA 的曲子所以 IIDXer 们起了这个名字)，需要 4 个白键 3 个黑键的上下交替按下，这种华丽的操作方式也成为了本曲的亮点之一。劲乐团国服中的歌曲『四季协奏曲——冬』便是此曲。

『冥』

作曲：Amuro vs Killer

Amuro 是 dj TAKA 的一个"马甲"，而 Killer 则是 Tatsh 的"马甲"。在制作不同于自己本身风格曲子时，IIDX 的作曲 DJ 向来有换"马甲"署名的习惯。谱面上，冥的经典键位为 16 位钢琴键位。歌曲到中间的时候速度突然变慢，随之就出现密密麻麻的音符，其中包含着不少 2 连击与 3 连击，然后速度慢慢加快，一个拍子达到 10BPM。这种高难度的谱面，使『冥』成为 IIDX 里难度排行第 2 的曲子。

『ピアノ協奏曲第 1 番 '蠍火'』

作曲：virkato

『蝎火』，作为 IIDX 中的一件艺术珍品，以其完美的钢琴独奏而在 IIDX 历史上成为不朽的篇章。前 15 秒看似平淡的弹奏为后面的高难度弹奏做好了完美的铺垫，1 分 44 秒开始的秒杀段至今给 IIDXer 们留下了难以忘却的印象。为 IIDX 里难度排行第 4 的曲子。

『嘆きの樹』

作曲：金狮子

金狮子是 dj TAKA 在 IIDX 第 13 代里谱写 5 圣兽曲时所用的"马甲"。『叹息之树』整体也是弦乐搭配电子乐的模式，以其高 BPM 和频繁的手型切换成为了 IIDX 中难度排行第 3 的曲子。类似于『V』里面的 TAKA 谱面，『叹息之树』中也需要玩家的手型的频繁切换，难度颇高。

『卑弥呼』

作曲：朱雀 vs 玄武

朱雀为 DJ YOSHITAKA 的"马甲"，玄武为 wac 的"马甲"。作为 IIDX 第 16 代"魔王曲"的卑弥呼，曲目自然有着不俗的素质。歌曲中将日式曲风和电子乐完美结合，配上独特的连音，乃至后期的突然减速，使之成为了凌驾于『冥』之上的 IIDX 最难歌曲。谱面上，歌曲前段的连音部分的连打，中后期的密集段，到最后的突然减速，无不让 IIDXer 们个个"咬牙切齿"。正如其"卑弥呼"之名，是一首当之无愧的"邪恶女王"。

『GO BEYOND！！』

作曲：RYU☆ vs Sota

IIDX 中的经典"HIGH 歌"曲目，由"HIGH 歌王"RYU☆和合成器天才 Sota Fujimori 操刀制作。歌曲前后部分难度不大，重点在于中期的秒杀段，很能让玩家"掉血"连连。作为 IIDX 的高人气曲目之一，此曲在很多代作品中都有收录，也是相当经典的一首曲目。

『Scripted Connection → -original extended-』

作曲：DJ MURASAME

DJ MURASAME 最初是成为 IIDXer 们话题之一的"马甲"名，到了后期，当 dj TAKA（怎么又是他）在自己的博客上透露了点"风声"之后，人们才逐渐了解这又是他的一个"马甲"。本曲在游戏中分为 3 个部分，分别是歌曲的前、中、后三段，完整版全长 6 分 47 秒，出现在 IIDX12 代的"段位认证"中的"皆传认证"里。这种 6 分多钟长的曲子无疑是对玩家体力的极大考验。dj TAKA 在曲目中融入了很多颤音风格，这也使得此曲对玩家手法的能力要求颇高：在颤音部分需要用到"颤指"（所谓"颤指"，就是在极短的时间内，同一个按键需要敲击若干下。达人们则是将一根指头的压力分散开来，左手两下右手一下再左手两下，减轻了单根手指的压力）。当然整曲也是相当耐听，是 IIDX 中较长歌曲中的经典。

『AA』

作曲：D.J. Amuro

如果您稍微对 dj TAKA 作曲风格有所了解，一听此曲，定就会认为是 TAKA 所作。没错，D.J. Amuro 正是 dj TAKA 的又一"马甲"（马甲还真多）。TAKA 本人相当喜欢将古典曲风融入进电子乐当中，这首『AA』也不例外。明快的古典节奏，配上不算激烈但又动听的电子音，构成了整首『AA』。歌曲以弦乐开篇，在第 6 秒开始融入电子音，之后两者相辅相成，贯穿



整曲，使得『AA』成为 IIDX 曲目中相当耐听的一首。谱面上，开头的三键配小楼梯就能给予玩家“当头一棒”，中期缓和过后的超密集楼梯更是秒人无数。整首曲子基本上让玩家的手闲不下来，很多玩家更是会因后期体力不支而败下阵来。

『quell -the seventh slave-』

作曲：dj TAKA vs DJ YOSHITAKA

IIDX 第 13 代家用版的独占歌曲『quell』，是笔者在所有 IIDX 歌曲中最喜欢的一首，当初就是因为听了此曲而掉入 IIDX 的深渊。快节奏、强打击感还有丰富的音效，无不使其成为 IIDX 众家用机独占歌曲中的一个亮点。本曲还有一高 BPM 版本，曲速更快，更刺激动听。

以上只是 IIDX 众多歌曲中的几首原创曲，IIDX 的 DJ 们还混音了不少名曲，如小甜甜布兰妮的『TOXIC』。KONAMI 也不甘寂寞，将自己旗下其他游戏的歌曲也进行过混音，如『实况足球 9』主题曲，还有人们熟悉的合金装备 2 的主题曲『MAIN THEME』，人气极高的『恶魔城』也“难逃魔掌”。在同人 MAD 界有 2 首歌曲也是常被使用,分别是『RED ZONE』和『Be quiet』。前者曲风类似于『头文字 D』中的歌曲，节奏快，赛车是本曲的主题；『Be quiet』则是“HIGH 歌王”RYU☆的作品，歌曲风格电子味很重，在制作有较多重复循环画面的 MAD 视频中经常被使用。当然，还有更多的经典曲目，有爱的宅人们就请自行寻找吧！



IIDX 海报

女王的周边

作为 KONAMI 的重头音乐游戏，其周边也是相当丰富和完善的。在家用控制器方面，因为有 PS2 平台上的家用版发售，而使用手柄进行游戏又无法满足 DJ 模拟游戏的高标准要求，因此 KONAMI 为家用版精心专门设计了两种专用控制器。一种是便于携带的轻巧型——Konami Original Controller（此为英文全称，缩写：KOC），另一种则是为了满足玩家更高的要求而设计的较大的控制器——Arcade Style Controller（此为英文全称，缩写：ASC）。

在国内，知名游戏外设制作人 DJDAO 先生也有出品 IIDX 的控制器，分别为 FP7 系列、PEE 系列和 RE 系列，是国内 IIDX 玩家使用最多的产品。


CELICA 实物图　彩叶实物图


理理奈实物图

手办方面 KONAMI 也出品了多款作品。其中人气最高的是 3 款 1 比 8 人形，分别是 2007 年 10 月 26 日发售的第一弹作品“彩葉”、2008 年 7 月 11 日发售的第二弹作品“理々奈”和 2009 年 8 月 28 日发售的第三弹作品“CELICA”。

这 3 款人物均为 IIDX“里剧情”中的 DJ。彩葉的兔耳是其标志性特征；理々奈


KONAMI 原厂 IIDX 控制器

DAO 制 IIDX 控制器

IIDX16 代 OST 封面

借其诱惑性动作和“里剧情”女性 DJ 中的“最大乳量”，让 IIDXer 中的怪蜀黍垂涎。而 CELICA 则是以其艳丽的双马尾和猫耳配上黑胶盘，成为 3 款作品中的一个大亮点。众所周知 KONAMI 的人形制作精度普遍不太高，无论盒蛋还是 PVC，质量也只能说勉勉强强过的去。但 IIDX 系列的人物手办却有着不俗的质量，而且每款均是全球限量，也使之成了手办中的“非主流”。

除了手办，每代街机版发售的时候还同时贩卖的宣传海报，也是相当引人注目。海报的尺寸通常为 B1，并且印刷质量相当高，初期发售的价格基本上为 5000 日圆。当一段时间后，这些宣传海报也成了中古店，网上交易平台等的抢手货，出售价格几乎是翻番。

IIDX 的活动

KONAMI 每两年都会举办一场以 BEMANI 经典游戏为比赛的竞赛，名为“TOP RANKER”。竞赛中的游戏项目自然是 BEMANI 系列中人气最高的 5 部作品，分别为：beatmaniaIIDX，Dance Dance Revolution，Pop'n Music，Drum Mania 以及 Guitar Freaks。参加 TOP RANKER 的选手均是全日本地区该项目的顶尖高手。之后 KONAMI 还放宽了参加限制，海外的玩家也可以报名参加。当然，友谊第一，比赛第二，在激烈的竞赛过后，能和与自己旗鼓相当的对手进行经验交流，也是玩家们参赛的动力之一。



除了比赛，KONAMI 还为玩家们举办过一场别开生面的 DJ“演唱会”——“beatnation summit-beatmaniaIIDX premiumLIVE”。这场聚会汇集了 KONAMI 的顶尖 DJ 们，如 dj TAKA，DJ YOSHITAKA，RYU ☆，kosk k 等等，由他们现场演绎 IIDX 中的经典曲目与各自的代表曲。活动全长 3 个多小时，让兴奋的 IIDX 玩家们十足地过了把瘾，活动场面也是 HIGH 到爆，音效，光影等等也是相当出色。之后，KONAMI 还举办过多场 Secret Party，这些 Party 都是免费的，当然，限制了极少的参加人数，官方也未发售 DVD 等出版物，也使得能亲临或者感受这些 Party 成为玩家们可遇不可求的梦。

不仅如此，KONAMI 也为 IIDX 出品了其游戏原声大碟（OST），其中收录了本代的全部新曲，还有前代目的家用机专有曲，收藏价值极高。在日本的中古店中，IIDX 的 OST 也是相比其他游戏 OST 难买许多的珍贵物。

当然，身为幕后功臣的 DJ 们也不甘寂寞，会以自己的名义发售 CD 专辑，如 dj TAKA 的『milestone』，RYU ☆的『starmine』，Sota Fujimori 的『Synthesized』和 L.E.D. 的『电人 K』等等。这些 CD 里除了收录了 DJ 们自己的经典作品，还有包含一些原曲的 REMIX 版——与其他 DJ 合作将自己的原曲 REMIX 化，甚至完全地重新编曲，也让这些 CD 专辑意义倍升。

结束语

作为一款很 FANS 向的音乐游戏，beatmaniaIIDX 在国内的普及度并不高，主要原因是作为一款音乐游戏，特别是街机类音乐游戏在国内铁杆玩家并不多。而且相对其他类型街机，beatmaniaIIDX 机台的价格相当不菲，导致其在国内难以普及，全中国只有香港等地区有新机更新，大陆方面仅有少数地方“藏匿”着一两台老机型，并且基本上可以当“古董”来观赏了。国内玩家大部分还是选择 PS2 上的家用版，并且自行购买游戏控制器来玩。虽然普及率低，但身为天朝 IIDXer 的玩家们也不甘寂寞，自发地组织了多场地方性的 beatmaniaIIDX 比赛，比如今年 8 月由北京知名 IIDX 玩家 LFMM 组织的北京 IIDX 聚会比赛，虽然参与的人不是特别多，但聚会气氛相当热闹，大家都拿出了自己的看家本领，和对手一争高下，使得这次小规模的聚会显得意义非凡：在日本，有“TOP RANKER”；在中国，也会有我们自己的比赛——希望大家在看完这篇文章后，能加入到我们的行列中来，感受一下这位“女王”的魅力和风采！▲

『Steins;Gate』初探

预测不可的命运石之门

文 / 君が望む永遠（KIDS Fans Channel 撰稿组）

作为一款 XBOX360 上的文字 ADV 游戏，在刚发售时仅维持了基准线水平的关注和讨论，似乎是显而易见的结果——然而仅仅过了半个月不到的时间，一颗延时的炸弹被引爆了。该游戏的限定版被抢购一空，市场上炒到 27800 日元的高价依然难以入手；轻松拿到亚马逊游戏人气排行榜首位；批评空间上高到难以置信的分数和分布区间；在 2CH 和 livedoor 等地玩家们也都是一片赞美之声，纷纷高呼“神作不可战胜”；更有甚者，“为了这游戏买 XBOX360 太值了”“infinity 系列的正统续作”“十年一遇的神作”“ever17 的结局，remember11 的中盘”等评价不断出现……

虽然其中不乏夸张的成分，但能获得如此的赞誉，也足以说明游戏本身的素质。而创下这个奇迹的是，正是 5pb 最新作——假想科学冒险 ADV『Steins;Gate』。



【序章】PRELUDE

“宇宙有开端，没有终结”

“星辰虽有开端，却因自己的力量逐渐毁灭”

“有智慧的生物才是最愚蠢的”

……

虽然冈伦口若悬河地说着貌似富有内涵的言论，俨然是个特立独行的思考者，但很快青梅竹马的女孩真由理就以毫不留情的询问摧毁了他的的妄想。

原来那看似深刻的发言，其实却只是对着尚未开机的手机的自言自语；看似正经的主角，嘴里吐出的却尽是“潜入”、“组织”、“命运石之门”之类意义不明的电波词汇。而当“我的真名是凤凰院凶真，是被世界上的秘密组织盯上的科学狂人”这自豪的定论脱口而出时，先前累计的正常印象全数粉碎化为泡影，只见一股猛烈的厨二病（注）之气袭过——

所谓的潜入，只不过是发明家中钵博士即将在秋叶原的 RADIO 会馆召开的关于时间机器发明的新闻发布会，而他事先得知了这一消息很感兴趣，于是就想带着真由理前去。然而媒体似乎对此毫不关心，当二人来到空荡荡的现场后，厨二病发作的冈伦认定一切都是“机关”的阴谋。

就在这时，突然传来的地震般的杂音和震动打乱了冈伦的思绪。察觉到震动来源出自屋顶后，他飞快地赶了过去——缓缓浓烟散去，从中显现出来的是巨型的金属容器：缀满太阳能电池的机翼，高达三米的惊人尺寸，整机的流线型风格，尾部巨大的喷射腔……毫无疑问，这是一颗货真价实的人造卫星。

被工作人员从屋顶赶下去后，冈伦在 7 楼的楼梯间好不容易找到了因为玩扭蛋机而把钱花得一干二净的真由理。原来作为动画『雷NET翔』的吉祥物存在的“乌帕”正在坊间大肆流行，身为 fans 的真由理却完全抽不到自己想要的乌帕扭蛋。傲娇起来的冈伦没有借钱给真由理，嘴上说着要教她人类的残酷，一边自己却玩了起来。这一抽，还抽出了极度稀有品种的“金属乌帕”，于是冈伦摆出一副满不在乎的样子，将它交到了羡慕不已的真由理手中。

两人返回了会场，此时发布会也刚开始不久。在中钵博士讲解时间机器理论的途中，按捺不住的冈伦愤怒地跳了起来，大声训斥中钵是在抄袭约翰·提托（注）的言论。中钵也不甘示弱，命令工作人员将冈伦赶出会场。就在这时，一个名为红莉栖的女孩出现，在她毫不畏惧的要求下，冈伦默默地跟着她离开了会场——厨二病发的冈伦将红莉栖设定成了“机关”派来的冷酷美少女间谍。

不知其中缘由的红莉栖自然是对冈伦的发言感到一头雾水，看着他对手机窃窃私语就一把抢了过来，却发现压根没有开机……被红莉栖嘲笑为自言自语后，对自己的设定感到有些动摇的冈伦正准备“战略性撤退”，但红莉栖接下来的发言却让他陷入了困惑中。据她所言，自己在 15 分钟前找过她，一脸悲伤似乎想告诉她什么。但脑海中的事实证明，15 分钟前自己正和真由理在扭蛋机前，根本不可能出现在红莉栖的面前，更不可能知道她的名字。



忠于自己对红莉栖间谍身份的设定，冈伦从她身边逃掉了。正当他准备离开 RADIO 会馆时发现真由理被忘在了里面。无奈之下他只能掏出手机给她打电话，这时却收到了一条只有噪音附件的彩信，而真由理的手机却始终无人应答。冒着危险（他自己设定的）赶回会场后冈伦找到了真由理，原来她没接电话的原因是在寻找遗失的金属乌帕。此时会场外传来了男人尖锐的惨叫声，令人不由得为之颤抖。

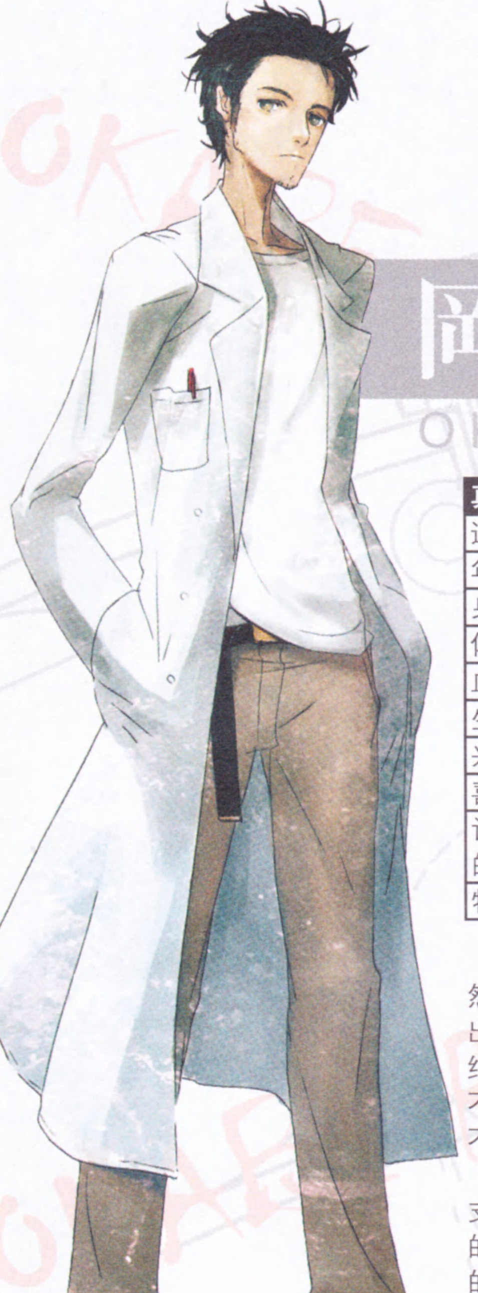
循声而动的冈伦走到过道深处，在门背后看到了惨不忍睹的一幕——毫无疑问，躺在地上的在过去是被称为“人”的存在，是鲜活的、跃动的、充满生命力的存在；而如今在那里的仅仅只是一具冰冷的尸体，纹丝不动，没有任何未来可言的存在——10 分钟前的牧濑紅莉栖躺在了血泊之中。

众人看到这一幕后纷纷四散逃命，冈伦也不例外，他拉着真由理一口气逃到了秋叶原的中央大街上。心情逐渐平静下来后，冈伦掏出手机准备告诉朋友刚才发生的一切。就在短信发送成功的一瞬间，某种奇妙的感觉在全身上下游走，紧接着从车站到中央大街，数千个行人在瞬间一齐消失了……

整个秋叶原除了冈伦再无一人，只剩名为死寂的存在。而且之前在屋顶爆炸中出现的那颗卫星，此时却正扎在 8 楼的会场上。

不明爆炸，命案，集体失踪，伴随着这连续的三起事件，命运石之门（Steins;Gate）终于开启了…………

【人物介绍】CHARACTER



CV：宮野真守

岡部倫太郎

OKABE RINTAROU

真名：凤凰院凶真（自己设定）
通称：冈伦
年龄：18 岁
身高：177cm
体重：75kg
血型：A 型
生日：12 月 14 日（射手座）
兴趣：开发未来道具
喜欢的东西：阴谋论，白化病，比颇博士公司
讨厌的东西：从各国政府组织派来取自己性命的刺客（妄想）
特技：「探知命运」

游戏的主人公。东京电机大学一年级。虽然清瘦的外表看上去很帅，但交谈时会突然掏出手机，然后开始莫名其妙的自言自语，并在结束的时候附上"这是 Steins;Gate 的选择"和不明所以的"エル·プサイ·コングルゥ"的句尾，不禁使人退避三舍，是个严重厨二病患者。

自称是狂乱的疯狂科学家，以改革世界的支配构造为最终目标进行活动。不过实际上做的事是在"未来道具研究所"里天天制作奇怪的发明。他的"信念"过于强烈，又不会看别人脸色做事，这使得他身边的朋友非常少。

CV：後藤沙緒里

桐生萌郁

KRYUU MOEKA

暂译：桐生萌郁
年龄：20 岁
身高：167cm
体重：54kg
血型：B 型
三围：B88 W59 H88
生日：6 月 6 日（双子座）
兴趣：玩手机
喜欢的东西：手机短信
讨厌的事情：与别人讲话
特技：快速发手机短信
常用的东西：手机

为了都市传说的取材而寻找幻之 PC「IBN5100」（后注）的时候，在秋叶原邂逅了冈伦。她沉默寡言到了与别人的交流全部都要通过手机短信的地步（就算对方在眼前）。虽然会让人觉得她的性格十分冷淡，但其实只是因为她不擅长与别人交谈罢了。而且这个不擅长当面交谈的问题即使通过电话也改不了，所以与其说是手机依赖症，不如说是手机短信依赖症更为恰当。

让人大跌眼镜的是，她透过短信传达过来的感情意外的高昂开朗，与本人的形象有着鲜明的反差。

每当有新机种上市，她都会立刻进行更换。另外，她打字的速度是连眼睛都跟不上的杰出的特技，亲眼目睹过的冈伦将其称之为「闪光的指压师」（Shinning Finger，机战玩家一定很熟悉）。

CV：桃井はるこ

フェイリス・ニャンニャン

FEIRISU NYANNYAN

暂译：菲利斯·喵喵
年龄：17 岁
身高：143cm
体重：43kg
血型：AB 型
三围：B80 W54 H77
生日：4 月 3 日（白羊座）
兴趣：雷 net access battles（卡片游戏），Cosplay，红茶
喜欢的东西：引人注目，推理
讨厌的东西：偏见，对自己的敌意，老鼠
常用的物品：猫耳（数十种）

在秋叶原的大人气猫耳女仆咖啡厅打工的少女。因为平时就戴着猫耳，所以使用着动画中常出现的"喵喵～"的口癖。自称有着只要注视对方眼睛就知道内心想法的特殊能力"笑面猫的微笑"，所以对他人的心情十分敏感。由于猫耳的萌要素和能力使她在打工的地方赢得了 No.1 的人气，是那种玩弄男人内心的小恶魔。

在世界规模的人气对战卡片游戏『雷 net access battles』上有着一流的技术，不过并没有怎么在正式比赛中出过场。因为是战略性很高的游戏，所以她擅长的心理洞察的特殊能力能得到充分的发挥。

虽然是冈伦天敌一般的存在，却亲切地（？）称呼他为"凤凰院凶真"，经常把他耍得团团转。







CV：小林ゆう

漆原るか

URUSHIBARA RUKA

暂译：漆原露加
年龄：16 岁
身高：161cm
体重：44kg
血型：A 型
三围：B73 W60 H77
生日：8 月 30 日（处女座）
兴趣：料理
喜欢的东西：清扫，洗衣服，料理
讨厌的事情：引人注目
常用的东西：妖刀・五月雨

私立花浅葱大学附属学园二年级。秋叶原的柳林神社当家的儿子。在家里的神社时穿着巫女服。

清秀端庄，一副正统美少女的性格——不过，是男性。

外表上怎么看都是美少女——不过，是男性。

（因为是男性，所以胸部是机场。）

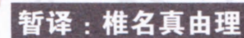
不喜欢引人注目，也没有什么自己的主张，一遇到问题就会脸红。一直被真由理拜托穿 Cosplay 服，虽然每次都以「害羞」为借口拒绝，但她（？）还能坚持多久呢。妖刀・五月雨作为柳林神社代代相传的退魔宝刀，其实是冈伦送给他的仿制刀（980 日元）。身为师父的冈伦命令他每天练习抡刀，如果没带的话会被训斥。因为本性过于认真，所以把冈伦的厨二病发言都误解成了事实。



CV：花沢香菜

椎名まゆり

SHIINA MAYURI

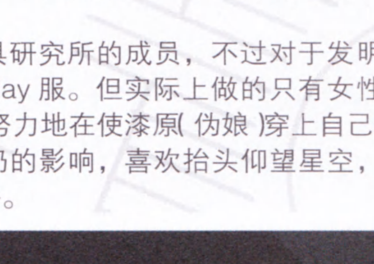


暂译：椎名真由理
年龄：16 岁
身高：152cm
体重：45kg
血型：O 型
三围：B85 W56 H82
生日：2 月 1 日（水瓶座）
兴趣：天体观测（不是用望远镜，而是单单抬头看夜空那种程度而已），制作 Cosplay 服装（但自己并不 cos）
喜欢的东西：奶奶（6 年前去世），裁缝，所有食物（干炸食品，香蕉，大杂烩之类），乌帕（雷 net access battles 的吉祥物）
讨厌的东西：数字
常用的东西：手表

私立花浅葱大学附属学园二年级。保持着不紧不慢的行动和语调，是个一直挂着笑容的天然系角色。相当能吃，即使吃很多还是很瘦。虽然住在池袋，不过每天都去与学校和打工地点很近的未来道具研究所。对冈伦的厨二病发言不装傻也不吐槽而是直接点头接受（直接忽视的次数也很多）。口癖是“托～托～♪”。

虽然是未来道具研究所的成员，不过对于发明没有兴趣，所以转而制作 Cosplay 服。但实际上做的只有女性服装，而且自己并不穿，最近正努力地在使漆原（伪娘）穿上自己制作的衣服。

受到景仰的奶奶的影响，喜欢抬头仰望星空，经常可以看到她面向夜空伸出手。



CV：関 智一

橋田至

HASHIDA ITARU

暂译：桥田至
年龄：19 岁
身高：164cm
体重：98Kg
血型：AB 型
生日：5 月 19 日（金牛座）
趣味：上 2ch，黑客活动，收集 H 图片和影像
喜欢的东西：萌物，PC 美少女游戏，女仆咖啡厅，近未来风格建筑
讨厌的东西：运动
特技：编程

东京电机大学一年级。冈伦高中时代的友人，两人也在同一所大学上学。因为出色的编程和黑客技术，被冈伦称为「右手」的未来道具研究所的宝贵战力。

御宅族，常常使用 2ch 用语，喜欢谈下半身的话题，是个从 2 次元到 3 次元甚至到无机物都能萌上的家伙。最近喜欢的是动画『10 之使魔』的露易丝，在女仆咖啡厅『女仆皇后＋喵 2』打工的菲利斯等。



CV：今井麻美

牧瀬紅莉栖

M A K I S E K U R I S U





暂译：牧濑红莉栖
年龄：18 岁
身高：160cm
体重：45kg
血型：A 型
三围：B79 W56 H83
生日：7 月 25 日（狮子座）
兴趣：做实验，上 2ch
喜欢的东西：SF 小说，拉面（包括杯面）
讨厌的东西：笨蛋，牛排肉，蟑螂，环保运动
常用的东西：外文书籍

维克多·孔多利亚大学脑科学研究所的研究员，18 岁即从大学毕业（因为美国的跳级制度，所以实际年龄跟高三学生相当），在美国著名的学术杂志上刊登论文而受到瞩目。外表是个美人，纤细的双腿充满魅力。平时穿着按照自己的风格所改造的高中制服，虽然严格来说已经不是高中生了，不过常用“因为可爱”这样的理由进行辩解。是个典型的傲娇，而且是一旦关系变好后就用情很深的类型。

平时经常引用动画『10 之使魔』（真的没误）女主角“露易斯”的台词，但这似乎只是受到大型论坛 2ch 的影响而在不知出处的情况下使用。想做一名匿名的 2cher，不过却反而暴露出来。因为天才的个性使然，所以对冈伦的厨二病发言毫不留情。

CV：田村ゆかり

阿万音鈴羽

A M A N E S U Z U H A

暂译：阿万音铃羽
年龄：18 岁
身高：163cm
体重：51kg
血型：O 型
三围：B80 W59 H86
生日：9 月 27 日（天秤座）
兴趣：骑自行车，格斗技
喜欢的东西：骑自行车，珍奇料理，显像管（谎话）
讨厌的东西：被人命令，红莉栖
特技：与别人关系变好，格斗技
常用的东西：自行车

在未来道具研究所所在的一楼「显象管工房」打工的少女。因为直率的性格（也被说成自来熟），所以和别人的关系能很快就融洽起来（但不知原因惟独敌视红莉栖）。从不提及自己的事，因此让人感觉充满了谜团。

能把杂草虫子之类的东西很好地进行料理，看起来拥有很高的生存能力。相当擅长的格斗技，有着在实战中也不辱其名的实力，本人则称之为生存技巧。

她生活的中心就是骑自行车，是个狂热的自行车爱好者。一但提到时就会性格突变，采取积极的行动，甚至还会邀请冈伦和桥田等未来道具研究所成员一起骑车去兜风。常用 Mountain Bike（山地自行车），简称 MTB。虽然刚买不久，不过已经完全喜欢上了，常能看见她在「显像管工房」前努力维护自行车的身影。



从妄想到厨二病

在一年多前的《二次元狂热》的创刊号上，我们曾经介绍了5pb. 与Nitro+合作推出的悬疑AVG『Chaos;Head』，当时光是制作方的组合（秋之回忆系列的“轻口”加上Nitro+的“重口”）就已经成为话题，而游戏本身的出色表现证明了志仓千代丸领军的5pb. 所具备的强大实力。说起『Chaos;Head』（以下简称为CH）和这次的续作『Steins;Gate』（以下简称为SG）最初的原点，只是诞生在志仓脑内妄想的碎片。不过经过林直孝整合之后，将“非现实的妄想”和“现实性的日常”之间的境界线逐渐模糊而衍生出恐惧，再与实际可能发生的科学现象结合在一起，从中诞生的就是这两作的设定基础。

在人设起用上，佐佐木睦美笔下的CH人物有着一般意义上的萌点，虽然在悬疑游戏中使用这种人设会感觉很奇怪，但因此引起的对比也是一种风格。这次的SG旨在以更广的用户群为对象，为了能使普通人和女性也容易接受，又能在视觉上让人产生这部作品与其他作品不同的感觉，因此起用了以『Black ★ Rock Shooter』闻名的huke担当人设。而5pb. 与Nitro+两家的合作，经过CH的磨合变得更为融洽。在前作负责背景和系统的Nitro+，此次更是派出美术和剧本的人手参与制作。

作为CH的续作，SG讲述的是发生在前作1年后的故事。这次的舞台也从涩谷转移到了宅的天堂——秋叶原。不过，虽然使用的是同一个世界观，但SG并不算是严格意义上的续篇：CH的关键点是“妄想”；SG则是注重“厨二病”导致的设定。与之相呼应，CH的主人公西条拓巳是个内向、不擅与人交流的宅；而SG的主人公冈部伦太郎却是个将身边的人全卷进来的外向宅。



当然游戏的亮点并不在于刻意表现厨二病，而是在描写一个明明重度厨二病的主角，为了自己的亲友，面对扑朔迷离的不可观测的命运一次又一次地进行抗争。这就必须提到游戏关键核心的D-mail和Time Leap Machine。

D-mail是冈伦等人创立的未来道具研究所的“电话微波炉（暂名）”偶然间所具有的功能。简单的来说，就是发往过去的短信——首先设定“电话微波炉”的时间（机器上的一秒对应现实中的一小时）；然后把手机连接到“电话微波炉”上，在启动“电话微波炉”后给该手机发短信，就可以发到过去的人的手机上。当过去的人收到短信后，可能会按照短信的内容采取不同的行动。由于“蝴蝶效应”的影响，“现在”就会被改变成另一种形式。

而Time Leap Machine则是在红莉栖加入未来道具研究所并详细分析了“电话微波炉”后，在其基础上进行改良的成果。通过自己所擅长的脑科学研究领域，她将人脑中的记忆提取出来，再利用SERN的人工黑洞把记忆的数据压缩在一条D-mail里。将短信发完后打电话给过去，在过去的自己接电话的一瞬间将未来的记忆强行植入，从而达成意识的“时间旅行”。



虽然这些设定简单来说是“时间旅行”和改变过去，不过本质上其实是“世界线”的变动。世界线原本是爱因斯坦所提出的概念，用来表示物体运动所经过的包含时间在内的四维空间中的路径。以世界本身作为世界线时，世界在从一个状态转变到下一个状态的时候，分成了具有庞大数量的存在可能性的状态。

状态所改变的时间单位是量子论中的最小时间（普朗克时间），在每个普朗克时间内拥有可称为无限个可能性的广度。世界通常就是向那些可能性中的一个转变，而被每个普朗克时间所连接起来的通路，就被称作世界线。此外，表示“朝向未来的世界线的方向，偏离了多大角度”的数值，则被称为“世界线变动率”。

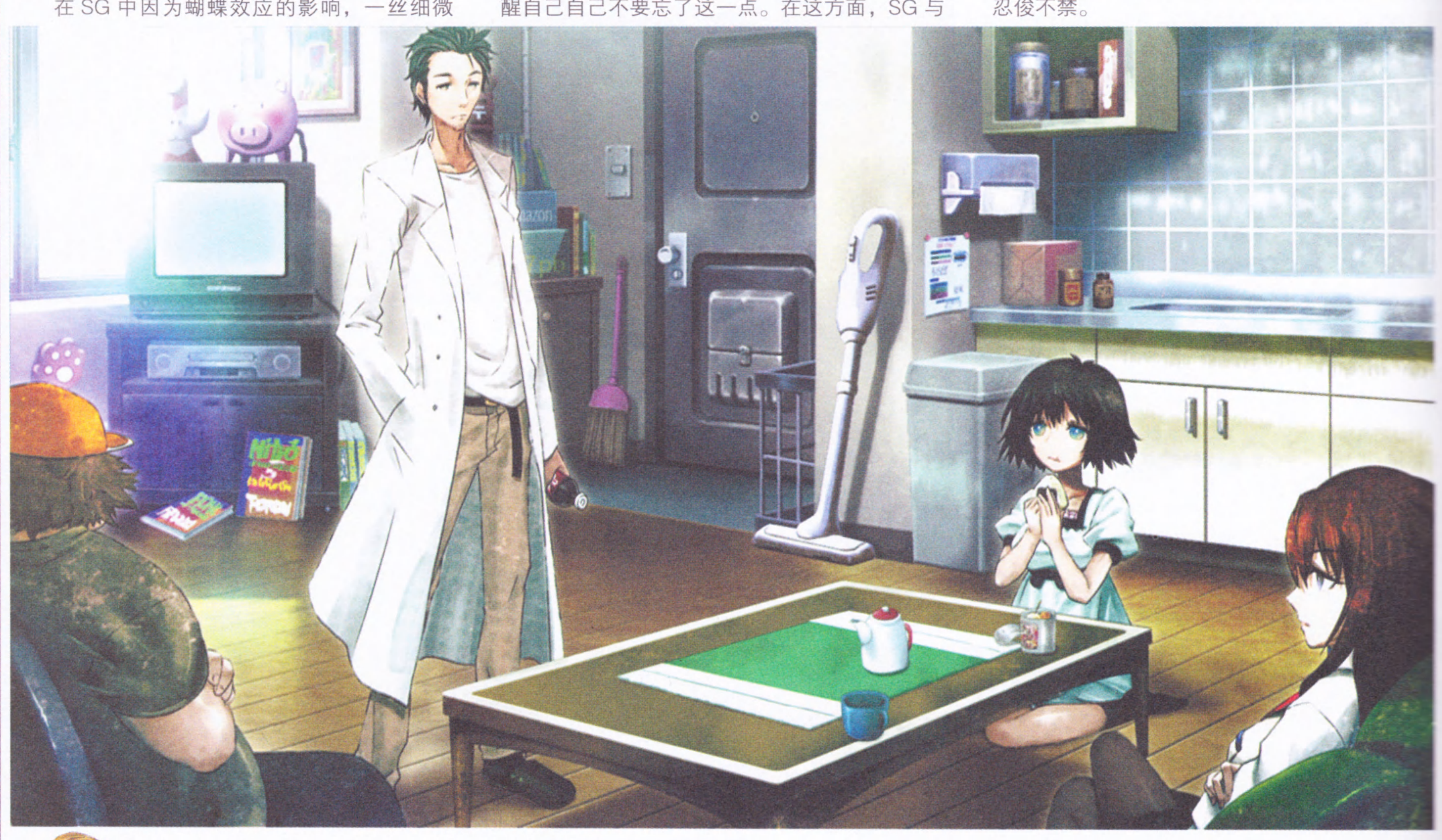
在 SG 中因为蝴蝶效应的影响，一丝细微之处的不同就会导致每一次时空穿越后的未来与前次的巨大不同。即是说，对过去施予一定影响的话，将会变动到不同的世界线上。

但是，缠绕在一起的世界线是收束的，所以若是对过去的影响不够巨大，世界线变动率没能产生足够偏转的话，该发生的事情仍然会发生，只是发生的时间被稍稍改变了。因此，虽然冈伦一次又一次回到过去，但迎接他的，永远都是那令人崩溃的惨剧……

但是即便如此，为了拯救逃脱不了死亡威胁的朋友，为了迈向全员幸福的崭新的未来，为了改变一个又一个的惨剧，冈伦一直坚持着没有放弃。所以游戏一开始时他声嘶力竭的那段呐喊，不仅仅是为了塑造气氛，更是为了提醒自己自己不要忘了这一点。在这方面，SG 与『Remember11』有种类似之处：同样是为了全员生还，同样是为了抓住无数悲惨结局的夹缝中的那一丝可能性。

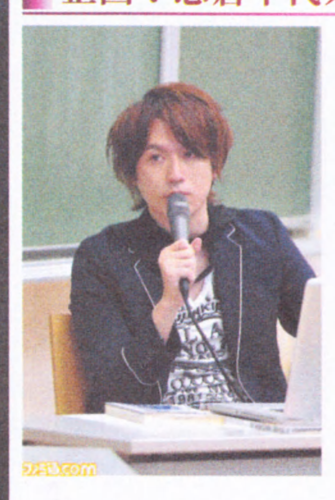
不愧是与打越钢太郎和中泽工一起写过『Remember11』的林直孝，他在 SG 中使用的手法被评价为 R11 的中盘是当之无愧的。不过，比之 R11 的雪山小屋和孤岛大宅的超现实性，SG 更接近日常的生活，从平时的一点一滴慢慢地让你代入其中受到感染。

除了精彩的设定和出色的画面，游戏中大量的捏他和吐槽对于宅而言也是相当的符合波长。比如 10 之使魔、天朝神兽等等一眼掠过就能让人露出会心的微笑。身为主角的冈伦和女主角红莉栖这一对欢喜冤家的互动，更是让人忍俊不禁。



妄想的缔造者

企画：志倉千代丸 SHIKURA CHIYOMARU



5pb. 社长。为大量游戏和动画提供作曲，也是 CH 和 SG 的生父。他脑海中有着形形色色的奇思怪想，自从林直孝将之转换成文字后，正保持着稳定的输出。据说“冈部伦太郎”的人物原型就是出自他本人，连自己都忍不住吐槽“我还真是个变态呢（笑）”。

剧本：林直孝 HAYASHI NAOTAKA



原 KID 社社员。现 5pb. 社员，游戏事业部 Division5 组员。代表作有『Memories Off ～从今以后～』、『Memories Off#5 中断的胶片』和『Chaos;Head Noah』等。作为 CH 和 SG 的剧本执笔。虽然现在因为作品受到热捧而被众人所关注，但曾经的他，在成为剧本家的路上可是相当地坎坷。

林直孝从中学起就憧憬成为小说家。在大二的时候，为了实现小时侯的梦想，他毅然选择了从大学退学，转而就读培养小说家的专业学校。可想而知，选择这样一条充满荆棘的路，家里的双亲起初自然不会同意。不过在他的执意坚持下，最终还是妥协了。只是作为交换条件，专业学校的学费必须靠自己解决。因此林直孝一边想办法获得奖学金，一边靠投递报纸来积攒学费。

就这样在专业学校学习了两年后，毕业的林直孝从认识的人那里接到了写剧本的工作。但身为一介没有背景的新人，他只能负责填补剧本中各个零零散散的空缺，这样肯定养不活自己吧，那该怎么办？于是他想到了新宿的歌舞伎町（编者注：这里是东京的红灯区）。说来运气也不错，他在一家小居酒屋找到了打工的活。日子就这样过了三年，积累了经验和资历的林直孝终于能够去写完整的剧本，而不必再像以前那样填补他人的空缺部分。再然后在 KID 时，他负责了 MO4 与 MO5 的主要剧本。以及在 R11 上给打越钢太郎和中泽工打下手帮忙，顺便也偷师了一把（笑）。

然而好景不长，06 年底随着 KID 的破产，林直孝也光荣地下岗失业了。不过这对他来说却是时来运转的命运分歧点。因为跟志仓千代丸在制作 MO 系列上有工作上的交集，两人也算是熟人，正好这时候志仓脑海里的妄想几乎膨胀到快要爆炸，他将自己的念头灌输给林直孝之后，林的心里只有一个想法——“这个人

太棒了”。志仓见奸计得逞，立刻问道“要不要来卖公司”，然后顺理成章的，林就被钓鱼钓上了。再然后，也就有了 CH 和 SG。

剧本辅佐：下倉バイ SHIMOKURA VAIO

Nitro+ 的剧本家。代表作有『**月光のカルネヴァーレ**』和『**スマガ**』等。在 Nitro+ 的 fans 群中具有相当的人气和知名度。

人设：huke HUKE

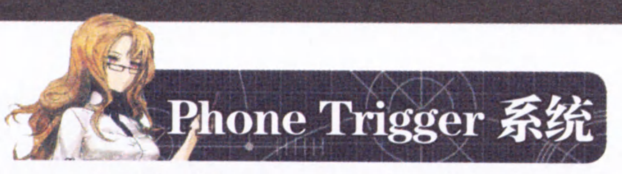


Pixiv 上的大人气画师。代表作是 Black ★ Rock Shooter（黑岩），在 fans 的热情支持下 PVC 化，并即将动画化。『Steins;Gate』是他首次担当游戏人设。

huke笔下的人物，在瞳孔和整体的上色方面都有着鲜明的个人色彩。而这独特的画风，与许多年前的游戏『**英雄伝説サーガ**』有着相近之处。志仓作为游戏的拥簇选择 huke 担当人设，既是向名作的致敬和原点回归，也包含着希望『Steins;Gate』能成为名作的愿望。

制作人：松原達也 MATSUBARA TATSUYA

5pb. 社员，游戏事业部 Division5 组长。代表作有『L 的季节 2』等。



Phone Trigger 系统

与前作『Chaos;Head Noah』通过红绿的积极和消极妄想决定路线分歧相类似，本作同样大胆地摒弃了一般的 galgame 通过选项来决定 flag 和路线的设定，取而代之的是 PhoneTrigger 系统。顾名思义，该系统需要借助主人公的手机来运作，当接到其他角色的来电以及短信时，可以选择是否进行接听或者回复，玩家的抉择将直接影响到游戏路线的分歧。当然如果总是和特定的女主角联系的话，关系就会变得很好；相反，一直无视的话，短信也可能不会再来。

不仅仅如此，游戏中这台手机在进行操作时跟现实的手机完全相同，电话簿、收件箱、发件箱和网络等功能一应俱全，只要你愿意，甚至还可以修改待机画面、来电铃声和振动功能，其中就有前作『Chaos;Head Noah』的人物和音乐等。某种意义上，这是相当还原真实度的做法。



Steins;Gate



附录：未来道具研究所发明一览

在冈伦严重的厨二病的驱使下，未来道具研究所的成员们所制作出来的各种层面上都显得很微妙的古怪发明。

未来道具 1 号机“比特粒子炮”

未来道具研究所值得纪念的 1 号发明。虽然名字相当威风，不过其实只是把玩具的光线枪和电视的遥控器结合起来而已。对应的按键只有『换台』一个。

特价：1,098 日元。

未来道具 2 号机“竹蜻蜓照相机”

竹蜻蜓式的 CCD 照相机。就是在轴的部分装了一个小型照相机。可以无动力地在空中摄影。虽然拍摄的画面因为剧烈旋转而模糊，不过这也是其性能的一部分。

特价：5,480 日元。

未来道具 3 号机“难道是 JOJO 系的吗！？”

测谎仪。根据大拇指的汗液判断是否说谎，不过实际上只是台检测出汗的仪器。

特价：9，240 日元。

未来道具 4 号机“星战・snake”

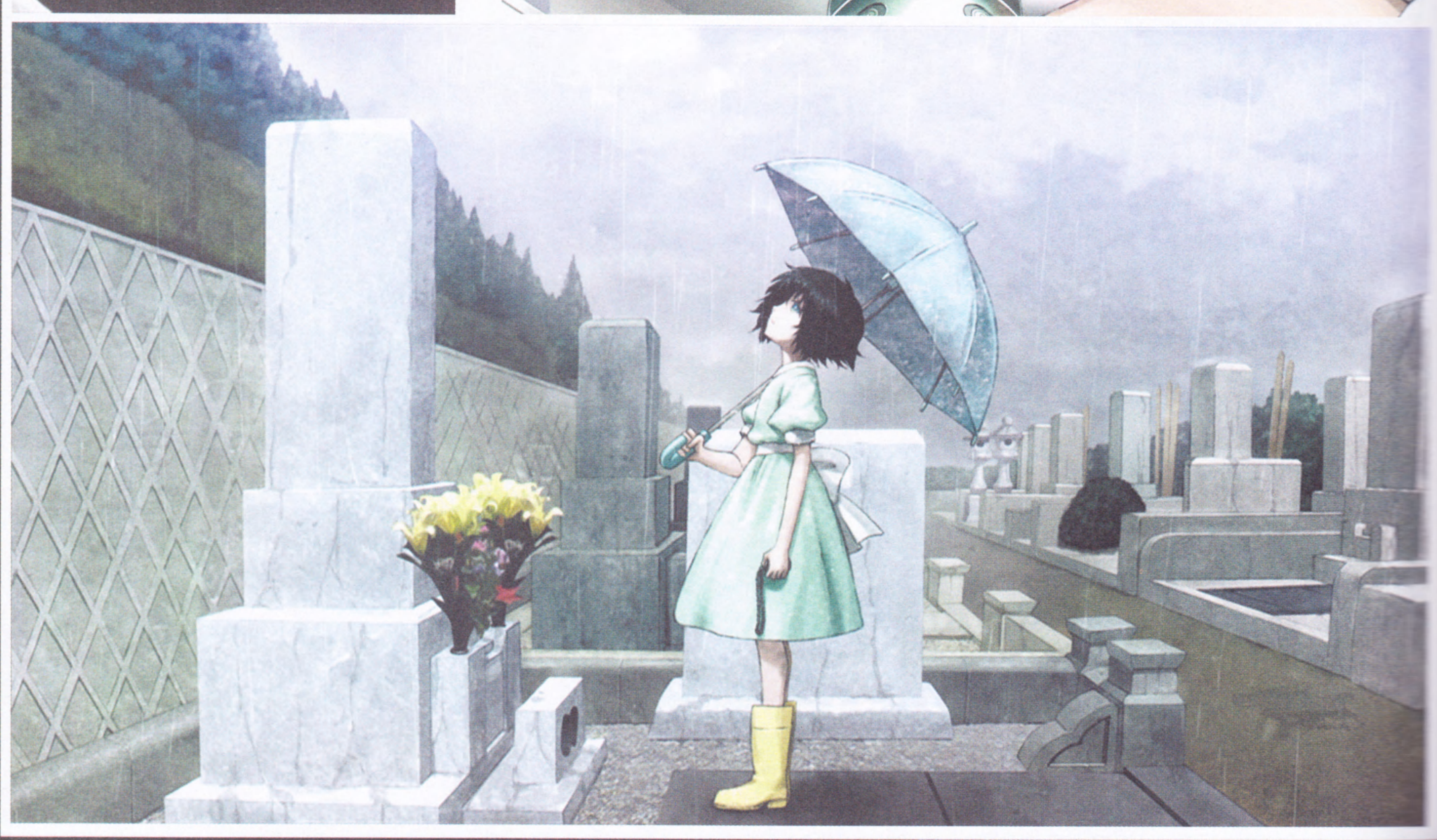
通过多层电热线圈使大量的水沸腾，一下喷出大量蒸汽的瞬间加湿器。外表与指向型地雷相似。

特价：7，800 日元。

未来道具 5 号机“又沾上无聊的东西了 b y 五右卫门”

安在吸尘器上，利用它的排气启动的无需耗电的环保干燥机。只能使用热风。而且风的





大小无法调整。

特价 7,800 日元。

未来道具 6 号机 “荧光棒 · saber”

把柄使用的是红色的化学材料，棒身内附荧光材料能够发光，可以用来进行真实打斗游戏。

特价：1，480 日元。

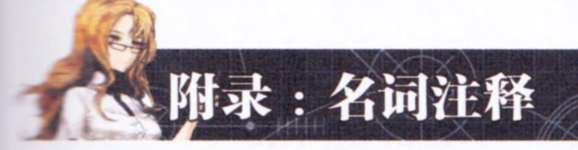
未来道具 7 号机 “攻壳机动迷彩球”

未来道具研究所的自信作。用 12 台 6 型显像管组成球状，并在空隙处装上数台小型 C-MOS 摄像机疑似光学迷彩装置。摄像机所拍下去影像完全没有死角。

特价：80，000 日元

未来道具 8 号机“电话微波炉（暂名）”

与手机相结合，能够远距离控制手机的微波炉。其实却有着制作者预想之外的功能……



附录：名词注释

厨二病

又被称为“中二病”。常见于日本思春期少年身上，特指那种厌世、反社会、空想的行动，又或是那些假装成熟，不被人看成是幼稚的行为。本人很是憧憬这些行为，但在别人眼里却显得十分滑稽。

约翰 · 提托（John Titor）

2000 年 11 月 2 日在美国的网络论坛上出现的穿越时空的人，自称“来自 2036 年”。对于约翰 · 提托的说法自然会有大量来自网友的怀疑与质问，但他一一进行了回答，并将自己所乘坐的时光机、操作指南的照片以及原理图等物品部分公开了出来；关于不久之后的未来发生的事情、时空旅行的物理学、历史干涉、多元宇宙、多世界、时间线和世界线也予以了说明。然而约翰 · 提托所留下的评论中最值得注意的并不是这些，而是“时空旅行的基础得以稳固，是由 SERN 最先于 2034 年制造出的时间机器 1 号机”。然后 4 个月后他留下了“预定的任务已经完成，要回到自己的世界”的留言后就失去了踪影。

SERN

欧洲核子共同研究组织。世界最大规模的粒子物理学研究所，拥有“粒子加速器”等设施，其中也有让人抱着期待和不安的“大型强子对撞器 (LHC)”。据说，他们在这个设施中进行生成微型黑洞的研究。来自未来（自称）的约翰 · 提托声称 SERN 在 2034 年制造出了时间机器 1 号机。

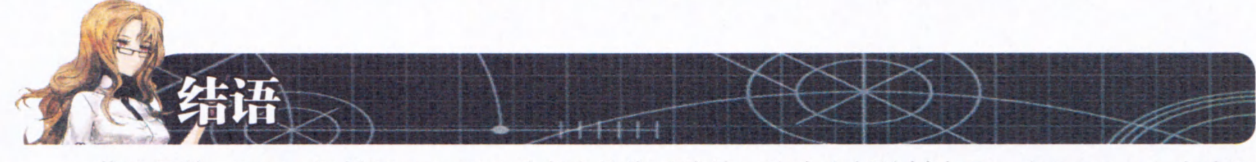
IBN5100

在 1975 年，在还是以大型机为主的市场上，美国的计算机制造商 IBN 公司首先推出了桌面计算机 IBN5100。这台 PC 内装有 CPU、包含 OS 在内共数百 KByte 的 ROM，最大 64KB 的 RAM，并将键盘和 5 英寸 CRT 显像管、磁带机等输入输出设备整合成了一个手提箱大小的一体化 PC 机。因为其小型化便于携带，被称为“移动式计算机”。关于这台 PC，约翰 · 提托提到了“在我的世界线上，已经判明 IBN5100 能够解析在计算机普及之前写下的 IBN 的程序语言”。这是连开发者都不知道的极秘情报。约翰 · 提托在网上写下的这些，促使 IBN 公司公开发表了同样的消息。









结语

截至目前，SG 已经创下了 2 万 7 千多套的优秀战绩，连志仓都始料未及，在 Twitter 上表达了自己的震惊。而玩家们的讨论热情，继续处于水涨船高的上升趋势。CH 时播下的种子，经过时间的洗练，终于结下了硕果。从妄想科学，到假想科学，下一次从志仓的那灰色的大脑皮质中，又将诞生怎样的创意，而 5pb. 还会给玩家带来怎样的惊喜呢？让我们一同来期待！▲



MAIDJUMP 的头牌 MAID 出阵



COSPLAY 1



COSPLAY 2

上海 Comicup5 现场报道

提供 / 香菇（Cup 主催）摄影 / 空藏

最近的热点还是三字母，宅向的话 V 家和东方也都不错，CUP 的组委会还特地划了一块区域出来给东方本，但为什么偏偏要塞在最里面的位置呢……真懒得走啊（被殴）。除了本子之外，也有几个出售原创游戏的摊位，很好，期待中国的龙骑士 07 桑麻快点横空出世～！



会场中随处可见的南瓜[illegible]



超可爱的自[illegible]



有序排队的人们

孙主席正在给小[illegible]

广州 ADSL04 现场报道

提供 / 波特（ADSL 主催）

新一排，反串美男，伪娘飓风，全新系列，石破天惊，看吧！远处的图书馆正在灿烂地燃烧！噢！我实在不行了！明明是大冬天，但刚刚结束的 ADSL04 上伪娘假男犹如雨后春笋般涌现在会场中，有的沉鱼落雁，有的惊为天人，整个会场简直沸腾到极至。层出不穷的 COSer 吸引着镜头眼球，但云云来客却大声一声“让开！我的征途是场内那本本有爱的同人志！”便施展身法直取目标社团。于是场内不时想起腐女的尖叫或者宅男的咆哮，一时未能入场的观众也不激动，由主办方编排的 ADSL 第一份场刊在观众排队之前已经入手，主编不惜以假乱真，用假标题将正篇场刊恶搞到底，为在寒风中轮候的各位驱散心中的寒意。

广州 ADSL04 虽然已经落下帷幕，但这并不代表我们将就此停住。我们必定继续竭尽所能，继续打造高质量的动漫交流平台，继续与大家一同接入“有界无线的动漫同人创作世界”，我们在 2010 年 1 月 1 日 -2 日的 ADSL APH ONLY 专场 / ADSL VOCALOID ONLY 专场再见！















Little Busters!

リトルバスターズ!

Collateral Damage Studios

Memorial Project

Collateral Damage Studio 首次在中国大陆售卖的 MEMORIAL：Little Busters 画集。

画集共有 32 篇 A4 全彩色图案，都是 Little Busters 里非常可爱的人物以风格。这次的创作是为了纪念 KEY 的人气作品“Little Busters！”，也是为了广大的LB粉丝而设计的。

此次作品分别都有在北京 广州 上海 香港的展会在爱丽丝茶会的摊位售卖。此绘本的出品团队是来自新加坡的 CDS 社团。存货有限，请务必赶快行动！另有精美的挂画即将发售。

Memorial Fanbook

A4 Size 32 Page Full Colour Illustration Anthology

Includes Art by: Xeph, Mycstea, WaHa, Tragic Comedy

And Guest Art by: KD, PeaCh, Idealo, 夜·艾露達 and more!

Preorder: 40RMB

Life Size Wallscroll

Rin / Kud Life Size Traditional Wallscroll

Art by: Xeph and Mycstea

COMING SOON~!

ART BOOK

幽乐墨樱坠 --Sakura in symphony

■出品：U235 核燃动力
■规格：大 16 开（210×285mm）
■属性：东方妖妖梦合同绘本
■语种：繁体中文
■页数：?
■价格：?
■首发：2010 年 2 月 21 日 CWHK29
■特典：主题纸袋，海报等
■ 预 计 参 展：2010YACA 春 | CWHK29 | comicdays5 | CWHK29…等
■通贩： http://shop35280486.taobao.com

官网：http://tdhx2007.blog.163.com/

STAFF

主催：香香

图：RiE



ART BOOK

谧雪攒樱

■出品：隙间方程（World Through Fantastic）
■规格：《表绘本》A4 全彩 /《里绘本》A4 全彩
■属性：东方主题 印象绘本（全年龄）
■语种：无
■页数：30P
■价格：待定
■首发：TH02
■特典：每场同人展都不一样，敬请期待。
周边：8 开海报两张、环保纸袋、幻想乡名片、< 文文 新闻 >、幻想乡地铁钥匙链、人物礼盒、树脂手机链等
预计参展：TH02、CDBJ03、CD5 等之后的国内同人展

官网：少女企划中……

STAFF

主催 & 执笔：八云 辉夜
《表绘本》作者：TID、ideolo、夜？艾露達 、manabi、NorthAbyssor、RiE、BC、air_0、Grandia 冰、叉腰姬、原野之火、d2、菌子、龙崎 逸
《里绘本》作者：铁乌鸦、謎肘、Archlich、海猫氢弹库、木shiyo、Rella 蘑菇、妖萌、叉腰姬、猫妖 Reni、诸葛土豆
排版与监制：月代 彩
周边 & 特典企划与制作：叉腰姬





FEATURE
作品介绍

静谧绵雪揉成烂漫樱花，透露最清新的馨香，飘散于这个冰雪冬季。

原来，没有什么是爱做不到的。

原来那爱可以融会众多的心共同去完成一个相同的梦想；原来那爱可以让这梦想璀璨夺目溢发暖热光芒；原来那爱可以让这份耀眼光芒源远流长渗沁人心。

我们用对东方满满的爱与泪水灌注的双绘本，等待着你们用最赤诚的心来轻轻翻阅。

幻想乡的表里世界　如同黑与白 光与暗

我们最精心的打造　呈现给你们最完美的幻想乡





ART BOOK

坛娘计划 Z 坛の鼓动就是爱

■出品：机动战士联盟同人社
■规格：B5
■属性：论坛拟人化 CG, 黑白漫画
■语种：无
■页数：48P
■价格：40RMB
■发布：2009 年 10 月

官网：http://doujin.cnmsl.net/

STAFF

主创：最後の使徒
主催：紫夏
客绘：A.1 / Geister / ST06 / STM / xxzshlg /Zane / 白羽準 / 莉莉露 / 迷肘 / 摩卡 / 孙渣
海报绘制：振霖
纸袋绘制：紫夏
登场坛娘：Acfun / Stage1st / 艾格拉斯国家地理论坛 / 澄空学园 / 东方小镇 / 动感新势力 / 机动战士联盟 / 晋江文学城 / 机战世界 / 漫游论坛 / 特摄联盟 / 锡安山

FEATURE
作品介绍

继今年四月份的坛娘计划大成功后，今年10月份的坛娘计划第二季：《坛娘计划 Z—坛的鼓动就是爱》也将不负大家的期待。除了使徒一贯的爆笑吐槽剧情外，强化了彩图部份的坛娘Z也将是今次本子的一大卖点。











ART BOOK

幽明灵乐祭

■出品：右手定则（Right Hand Rule）
■规格：正 16 开（185×260mm）
■属性：东方地灵殿＋星莲船华丽插图本
■语种：繁体中文
■页数：24P 全彩
■价格：40RMB
■首发：2009 年 11 月 14 日 ADSL04
■特典：通贩首 50 名买家可获赠襟章一套
■预计参展：BJCD03 I 上海东方 Only 02 I RainbowGala04 I CWHK29…等
■通贩：http://shop37110384.taobao.com/

官网：http://www.rhr-works.com/

STAFF

主催：小劲
作　者：Archlich、EL-ZHENG、ideolo、Kikichan、RiE、soul、谜肘…等





About
关于作品

《幽明灵乐祭》是同人社团“右手定则”第三部作品，也是首次尝试东方题材的作品。“东方”系列的魅力所在有相当一部分来源于其音乐，ZUN 大神除了设计出这些角色之外，还为她们创作出各具特色的主题音乐。我在工作的时候也经常用东方的 OST 来当作背景音乐，久而久之，便萌生了做音乐印象绘本的念头。这就是《幽明灵乐祭》。

购买了本书的读者可能会发现，本书几乎每一张图旁边都会标注“BGM”，在边观看画作的时候边听对应的 BGM，也许会更有感觉 ^^

About
关于作者

本书中起用的均是同人界中比较出名的作者，他们依据地灵殿和星莲船中每一面 BOSS 的主题音乐的意境，按照自己的理解，把她们的形象重现出来。每一张都是上乘之作。

目前，《幽明灵乐祭》已经在 ADSL04 上取得不俗的成绩，接下来将会在武汉 ComiAi 同人交流会和上海 TH02 东方 only 展与北京 ComicDive 等展会上和大家见面。如果有想尝鲜的读者，也可以登录淘宝店通贩。

地址：http://shop37110384.taobao.com/



你我心中永远的记忆

记秋之回忆（MEMORIES OFF）系列十年

文 / KIDS Fans Channel 冰天火焰



1999-2009:MEMORIES



1999年9月30日，日本株式会社KID（原）发行了一款恋爱文字冒险游戏，命名为『Memories Off』；和绝大多数日本Galgame不同的是，2001年圣诞，这款游戏以『秋之回忆』的标题在中国全面发售。由此，中国无数的玩家的生活因这款游戏而发生了改变——自1999年『心跳回忆』发售以后，已经很久没有作品能够一次性打动如此众多国内恋爱游戏爱好者的内心，这一切都预兆着『秋之回忆』在中国的影响力注定不会是短期的，它也势必会掀起一场新"回忆"狂潮。

从1999年『秋之回忆』日文版发售到现在已经过去了10个年头，在这期间，原厂也坚持不懈的制作着续作。随着2009年8月27日系列的最新作品『秋之回忆6 Next Relation』的发售，秋之回忆系列迄今为止正统续作已经发售到第6代。其中1代、2代、4代、5代、6代所属的后传故事也都已经各自发售，还发售了女性向以及专为日本手机使用的原创作品。除了作品本身的不断增加，『秋之回忆』系列也随着游戏主机10年的发展而出现了众多主机平台上。从最早的PlayStation，到后来的DreamCast和PlayStation2，再到现在的Xbox360；掌机从早期的NGP到现在的PSP、iphone都能看到他的身影。当然，还有国内玩家的主要游戏平台PC个人电脑。

作为一款全年龄的恋爱作品，『秋之回忆』系列已经在它所属的范围内创造了近乎神话的超长生命力，始终以"回忆"为主题讲述着一个又一个令人感慨或感动的故事，坚持演绎着只属于他自己的那一番人生的感悟。而随着这十年间『秋之回忆』系列作品接连地被引进中国，国内的系列支持者也已经由数以百计发展到成千上万，并且这个群体愈来愈稳固，愈来愈呈现出多元化的发展态势。这说明，十年的光阴，『秋之回忆』已经影响了不止一代的国内玩家，不同年龄的玩家因为同样的感动而汇聚，这就是游戏本身文化的力量。接下来，笔者将会以研究者的视点，对『秋之回忆』系列的十年发展做一个简单的回顾以及对其在中国取得的成功原因作出简单的分析。

OFF SERIES FOREVER



回忆的初始

秋之回忆（Memories Off）

1999年9月30日，系列首作『秋之回忆』发售在索尼PS主机上——这也是开发者株式会社KID（原）的第一款原创作品。它承载的是一群充满梦想的制作人的希望，同时也肩负着改变一家默默无闻只能靠给别家游戏代工移植的公司命运的使命。时代随处充满着机遇，『秋之回忆』发售后取得了市场口碑，为自己树立了第一批支持者。

『秋之回忆』得以成功的背后，是一群才华满溢的制作人员，他们之中的大多数人甚至还都只能算是新人。人物设计师佐佐木睦美虽然是第一次为游戏制作人设，但此前已经在漫画杂志等媒体开始崭露头角，直到今天，他的画风依旧自成一体，深深地吸引着广大玩家（尤其是『秋之回忆』系列）；负责统筹剧本的打越钢太郎当时还是一个默默无名的小人物，但从『秋之回忆』开始，令他走上了一条功成名就的道路，今天已经是Galgames圈内名声响亮的几位剧本家之一。而更多的制作人员、如市川和弘（制作人）、柴田太郎（导演）、日暮茶坊（剧本）、佐佐木智宏（剧本，现已成为话剧家）和阿保刚（音乐）等，虽然现在不能与前者的名气相提并论，但是在系列玩家的心中，他们都有着不可动摇的地位和各自的支持者。

正如其名“Memories off”（封闭的回忆），『秋之回忆』首作讲述的是一个有关伤感回忆的故事：澄空学园二年级的高中生三上智也，整日在学校里混日子，没有什么人生目标。而造成这一切的原因，是因为在初中的时候他失去了青梅竹马的初恋女孩桧月彩花，让他的心灵遭受了重大的打击而变得对外界漠不关心，随之紧闭了心门。时光荏苒，又一个秋季的到来让几位女孩出现在了他的生活当中，究竟谁能够令他重新开启那尘封已久的心门呢？



『秋之回忆』的故事是如此的简单：没有错综复杂的爱恨情仇，就是一个十分单纯的高中恋爱故事。然而单纯并不代表肤浅，游戏主线中对主角与两位青梅竹马的过去时光的叙述令很多玩家都被感动得落泪。对感情描写的成功是『秋之回忆』取得成功的根本原因，它令与主角同龄的玩家产生了高度共鸣，因此后来得到玩家的高度评价也是理所当然的。虽然对于『秋之回忆』的日本玩家而言，三上智也的过度个性成为他们对『秋之回忆』产生负面评价的一个重要原因；然而对于中国玩家来说，智也的性格却十分符合那个时代那个年龄的男生的心理特点，反而产生了巨大的代入感。对于这些玩家来说，那个17岁的迷茫少年仿佛就是自己的写照，估计这是连制作人都没有预料到的巧合。

不管各种评价如何，『秋之回忆』系列的初代在十年前的那个时代，已经取得了属于自己的成功。它不仅改变了制作人员和制作公司的命运，更深刻地影响了一代玩家。这也就为系列化赢得了足够的市场空间。之后，KID发售了『秋之回忆』的前传故事『秋之回忆 Pure』，并在世嘉的DC主机上发售了『秋之回忆完全版』，将『秋之回忆』完善到了一个新的高度。

2001年末，『秋之回忆』中文版登陆中国。当时的国内市场充斥着质量参差不齐的恋爱养成类游戏，引进公司只一味地追求搭上两年前一炮走红的『心跳回忆』的顺风车，不注意把关引进游戏的质量，使恋爱游戏玩家陷入了审美疲劳。国内某知名电脑杂志就曾经在『秋之回忆』发售之前简单地认为『秋之回忆』不过



又是这众多的恋爱养成游戏中的一个，不会有什么亮点。然而游戏发售后，『秋之回忆』在感动了许多玩家的同时，也对市场宣告了“恋爱文字冒险”这一新的游戏类型的存在。

国内最早的秋之回忆站点“秋天爱情故事”和“秋之回忆专题站”就是在游戏发售之后的2002年初建立的，它们的出现宣告了中国秋之回忆玩家群体的诞生。此后，『秋之回忆』在网络掀起一阵热潮，玩家们开始自发寻找着游戏的相关资源进行分享。他们之中喜欢动笔的写出了不少歌颂游戏的感想、散文、诗歌甚至小说。应该说这个时代的『秋之回忆』玩家群是最纯真和最和谐的，以至于引起了『秋之回忆』系列的代理公司新天地互动多媒体的关注，开始尝试着与玩家们进行一些善意的互动。



再次赢得的更高感动

秋之回忆 2nd（Memories Off 2nd）

有需求就有供给，在一炮走红后，玩家们的热情期待终于促成了续作的开发：KID 在初代作发售 2 年后的 2001 年 9 月 27 日推出了正统续作『秋之回忆 2nd』。从名字上看，KID 想要给予玩家“再一次”的感动，因此本作也是以初代作的原班人马为核心进行开发，各方面因素都继承了初代的特点并进行有针对性的强化。

将成功经验正确地复制取得的是更大的成功。对市场正确的判断与全力的投入，令『秋之回忆 2nd』的整体素质达到了一个新的高度。游戏取得了大成功，令制作公司 KID 人气大升。

『秋之回忆 2nd』依然由佐佐木睦美进行人物设计。从这一作开始，秋之回忆系列开始大量使用电脑绘图上色技术，这使得 2 代的人物看起来色彩丰富更加靓丽；由打越钢太郎领衔，汇集了中泽工、世成稀多郎、日暮茶坊、三浦洋晃和西川真音等优秀剧本家的白金团队联手打造的剧本，也是系列作中百花齐放的一代；阿保刚的音乐才能也在这一作中得到了充分的体现（编者注：本作的音乐和歌曲都达到了极高的水平，尤其是主旋律《With memories》，以及白河萤的声优水树奈奈以温柔抒情的声线演唱的片尾歌《八音盒与钢琴》，都堪称经典之作）。在柴田太郎与中泽工两位导演的共同努力下，由不同剧本家创造出来的不同风格的剧本也达到了奇迹般的整合度。

从『秋之回忆 2nd』稳定的质量和超高的完成度来看，当时 KID 不但拥有璀璨的新星，还拥有着相当好的二线团队来确保细节上也不会出现明显的疏忽和纰漏。所谓细节决定成败就是这个道理，本作发售后得到了玩家众口一词的赞誉，游戏的首周销量更是达到了惊人的两万多套。这使它成为『秋之回忆』系列所有作品中销量最高的作品，可以说是叫好又叫座。



『秋之回忆 2nd』的故事发生在一个叫做滨盛学园的高中里。男主角伊波健虽然有着一个非常可爱的女朋友白河萤，但却没有过上令人羡慕的幸福生活——自从所在的足球部失利之后，健就如同失去了人生目标一般，他也并未向任何人真正倾吐真正的心声。随着蝉鸣的季节的到来，一些形形色色的女孩子出现在了健的生活当中。迷茫的健能否以此为契机找到真正能够敞开心扉的对象呢?

『秋之回忆 2nd』的一大特色就是男主角一开始就有一个女朋友存在的设定。在这种情况下展开的爱情故事，难免会涉及到“感情背叛”这个话题——在游戏中的 6 条路线中，有 5 条是建立在背叛既有的爱情的前提下，这样的设定不仅非常新颖，也非常冒险。对于纯情的少男少女们而言，爱情的忠贞过一切，以此为主题的作品不计其数。而反其道而行之的『秋之

回忆 2nd』，如果没有剧本坚实的保证，作品会沦为众矢之的也不奇怪。不过幸运的是，『秋之回忆 2nd』有备而来，在感情戏的处理上依旧表现十分抢眼，感人至深，过渡自然。无论是哪条路线玩家们都能感受到一份纯朴的感动。

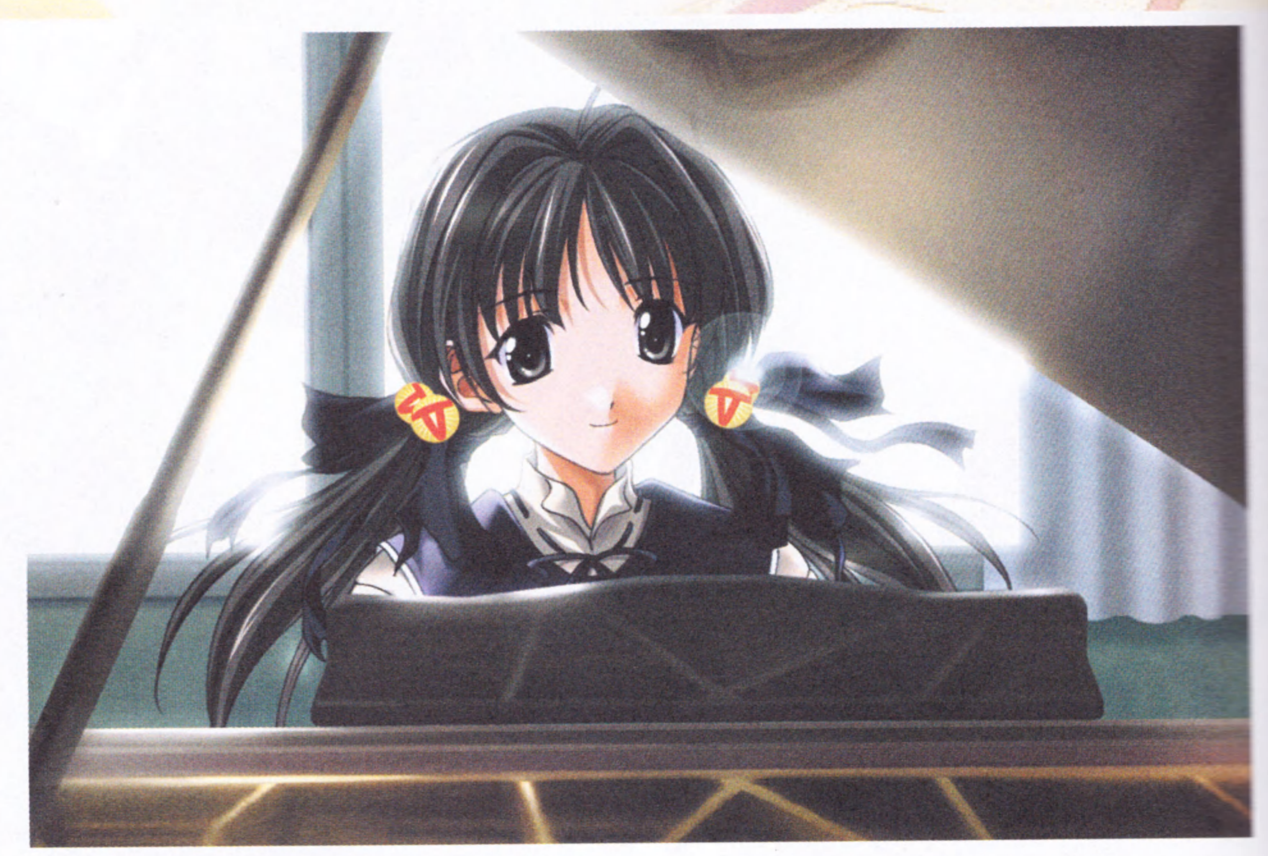
本作KID也首度发售了PS和DC两个版本，其中DC主机的性能使作品的表现了上升了一个台阶。后来『秋之回忆 2nd』与初代先后改编为了OVA动画并推出了手办等周边产品，并在2002年推出了以『秋之回忆』和『秋之回忆 2nd』为主题的大型演唱会，将『秋之回忆』系列的人气推到了一个前无古人后无来者的高度。至今仍然可以说，这个时期是『秋之回忆』系列最好的黄金岁月。

『秋之回忆 2nd』在中国国内的发售一样是万众期待，连这一命名都是经过代理公司新天地与玩家群体的沟通而得来；在游戏发售前夕，代理公司负责产品项目的有关人员在当时秋之回忆玩家聚集的“KID Fans Club”论坛发起了第二代中文名的意见征询。当时不少玩家提出了第二代作品已经不属于秋天的故事，应该改名的看法。不过也有玩家认为，如果保留『秋之回忆』这一名称，那么『秋之回忆 2』在取得



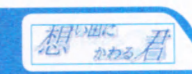
新玩家的认同后，他们也会去找来同样出色的前作来玩，对于整个玩家群体的扩大和发展会有好处。最后经过讨论，新天地决定将该作命名为『秋之回忆 2』，但在包装的中文名下加注游戏的原名『Memories Off 2nd』。不仅如此，『秋之回忆 2nd』的中文版还与“KID Fans Club”进行了一次非常好的合作：游戏收录了一本由国内『秋之回忆』玩家创作的同人作品集，包括了小说散文诗歌感想评论等等诸多文章，至今仍然具有非常高的珍藏价值。

『秋之回忆 2nd』中文版发售后在国内掀起了一股爆炸性的人气。老玩家们的交口称赞，新玩家们的大量涌入，都使得『秋之回忆』中文玩家群大幅度地扩张。『秋之回忆』系列在中国就此取得了继『心跳回忆』之后又一个恋爱游戏人气的奇迹。在这段时间里，『秋之回忆』玩家群开始出现多元性，不但包括了对于文字冒险游戏刚刚入门的一些玩家，还有一批在当时可以被称作精英的日文游戏玩家。他们的存在使得在游戏原产地的一些资源和情报都出现在了国内的玩家论坛上，使国内玩家也能了解到『秋之回忆』系列一些最新的消息，眼光与视野得到了大幅度的扩展。





剑走偏锋的创新



秋之回忆：想君（想い出にかわる君 ~ Memories Off ~）





也许是前所未有的成功让 KID 品尝到了无法抑制的喜悦，在玩家们还深深沉浸在『秋之回忆 2nd』所带来的前所未有的感动中不能自拔的时候，『秋之回忆』系列的新作已经来到了他们的身边。2002 年上半年，KID 宣布将制作一款『秋之回忆』的“外传性质”的作品并将于 2002 年 11 月 28 日发售，名字叫『变成回忆的你 ~ 秋之回忆 ~』（国内的代理公司引进本作时将其译名为令人费解的『秋之回忆：想君』，为方便读者理解，下文还是统一使用代理版译名来称呼这个作品）。这部作品与前作相比，放弃了前两作取得成功的高中舞台而转向大学，对理念进行了难以置信的大幅度革新，深刻蕴含了制作人的创新意志。

本作的制作团队（尤其是核心制作人员）也发生了巨大的变化，一直为『秋之回忆』系列塑造完美形象的人物设计师佐佐木睦美并未负责这次的作品，这个工作转交给一直辅助佐佐木睦美的两位 KID 的原画师松尾幸弘和舆水隆之完成。平心而论，虽然这次的人设不再是佐佐木睦美，但由于两位画师长期辅佐佐佐木睦美进行作画工作，所以『想君』的整体人设风格还是比较接近前两作的。但是比起之前两作『秋之回忆』人物身上那种质朴的气息，『想君』的人物设计明显引入了大量的流行元素，这也是与以大学为舞台的设定相对应所作出的修改。

剧本方面，前两作的剧本统筹打越钢太郎（此时他已经脱离 KID 成为独立剧本家）不但没有出现，就连各线的优秀写手们也全部消失。整个剧本由一名毫无名气的新人绿犬独立完成（事实上剧本后期还是有其他剧本家介入，但由于某种原因他们都未挂名））。只有阿保刚依旧以他一贯的曲风来告诉玩家，这款作品依旧是“秋之回忆”。

另外从这一作开始，系列的主题歌开始使用志仓千代丸作为御用主题歌制作人。而谁也不会想到，这个人在未来的某一天成为了挽救整个秋之回忆系列制作团队前途的救世主。

『秋之回忆：想君』故事发生的时间是『Memories Off 2nd』1 年后，舞台是前作樱峰的邻市：千羽谷。主人公加贺正午是私立千羽谷大学的大一新生，经常以课程太闷太无聊为由翘课不去学校。取代大学成为他活动地点的是当地有名的咖啡馆“cubic cafe”。正午在和



他的一些好友们过着自认为理所当然的大学生活的同时，心中却保有一些难解的郁闷，那是因为几年前莫名消失的女友黑须彼方。她的不辞而别，在正午的心中始终保留着许许多多的疑问。随着时间流逝，虽然他不断地告诉自己已经对这事毫不在意，但时间在心中造成的伤痕，却仍然无法抹去。

千羽谷的夏天开始了，命运的齿轮在人们视线的角落转动着。透过咖啡馆的牵系，正午迎来了很多个新的相遇。而在这个时候，一场雨下了起来。在雨中，正午看到了他自认为已经失去的“回忆”……

大概是因为『秋之回忆：想君』较之前作有着过于激烈的革新，以致 KID 内部也无法统一对这个作品的定位，一度在官网以“外传性质”来称呼本作。但无论如何，『秋之回忆』系列通过 3 年的发展所沉淀下来的固定用户群对这一作的热情期待，绝对不会因为官方的说法而改变。正是因为这种近乎狂热的期待在与游戏毫不留情的改变碰撞后，引发了激情的火花。

然而遗憾的是，大部分的火花是不可控的，所以『秋之回忆』系列的人气遭受了巨大的损伤——习惯了『秋之回忆』系列既有风格套路的玩家们都很难接受这个作品，只有少数玩家坚持到了最后并认可了『秋之回忆』这一次的革新。这里的“最后”是指游戏剧本最后出现的“真实篇”，也是游戏剧本的精华所在，但在令人不快的苛刻开启条件面前（编者注：本作的开启条件是全部角色的线都通关后才能进入“TRUE STORY”，可惜的是大部分的剧情实在差强人意），已经有很多人在中途对此作品盖棺论定，并没能坚持到最后的音绪线和彼方线真实篇。

由于主题上过度地剑走偏锋，以及未能与前作主创人员处理好合作关系（事实上，无论是佐佐木睦美还是打越钢太郎，都是因为与制作公司 KID 产生了矛盾而没能参与这个作品），『秋之回忆：想君』最终成为了『秋之回忆』系列中的公认失败作，也是迄今为止人气最低的一代。从普遍观感来看，无论是在日本还是在中国都证明了这一点。不过，本作还是在剧本的某些方面达到了一个新的高度，而且首度发售在 PS2 主机上也使本系列作品表现力得到了新的提高。『秋之回忆：想君』作为系列的“黑历史”，直到系列第五作的宣布时，才算勉强获得了官方的承认，成为系列正统的第三代作品。

自『秋之回忆：想君』开始，系列的中文版代理公司改成了光谱资讯，而且由于各种原因，简体中文版的发售十分滞后于海峡对岸的繁体中文版，大部分系列的老玩家都已经在游戏发售前就已经完成了游戏，这使『秋之回忆：想君』的新老玩家并不是在同一时刻接触到作品。再加上游戏本身的剧本并未能得到全部玩家的认可，因此这一作对于『秋之回忆』系列在中国的发展并没有起到很大作用。

不过，由于当时国内『秋之回忆』系列几乎是玩家能够通过官方途径玩到的唯一恋爱文字冒险游戏，所以『秋之回忆：想君』并没有像在日本那样饱受一面倒的批评。不少玩家写出了脍炙人口的评论与感想，也有很多玩家就这部作品的成与败进行了激烈的讨论。总之，大家对于这款难得玩到的新作还是用了很多的心思。无论“有趣”与否，大家都是认真对待了『秋之回忆：想君』，比起现今普遍弥漫的浮躁心理，应该说还是要好上很多的。另外，由于本作的中文版发售滞后，而下一作的中文版发售的极快，因此在这个阶段，国内『秋之回忆』



系列的人气并没有很大的流失，这也为再创人气高峰的到来奠定了基础。

另外值得一提的是，光谱在代理这款作品的时候，使用了『秋之回忆系列：想君』这个奇怪的译名，让大部分人对副标题的含义无法理解。而前文也说过了，原作副标题的含义应为“变成回忆的你”，而“想君”则明显是取自原名“想い出にかわる君”首尾两个汉字，使用这样不太负责并且造成歧义的译名（想君即想你，完全与原意不同）实在是令人遗憾。





打造完美的二重奏

秋之回忆 Duet（Memories Off Duet）

市场就是生命，『秋之回忆：想君』革新失败后，KID 迅速转向风格回归的道路。2003 年 3 月 27 日，KID 发售的『秋之回忆 Duet』就是对老玩家某种程度的补偿。实际上这并非是『秋之回忆』系列的新作，而是将『秋之回忆』与『秋之回忆 2nd』移植到 PS2 主机的合集版作品。除了借助新一代主机 PS2 的强大性能而大幅度地提升了演出效果外，KID 还在两部作品的前传剧本下足了功夫，对之前发售过的『秋之回忆 Pure』剧本进行了大幅度的展开，并在原作的基础上追加了全新的伊吹美奈裳路线。而完全为本作独有的『秋之回忆 2nd Pure- 雪萤 -』更是请回打越钢太郎亲自执笔。

另外，在『秋之回忆 2nd』的附加故事集中，KID 也送出了一个全新的原创故事，而且情节充满恶搞元素：男主角在女主角们的带领下夜闯 KID，与制作人们展开会面。之后男主角的南柯一梦更是穿越时空，与女主角们展开童话般的相遇。不过这个故事真正的强大之处在于揭露了 KID 游戏中的一个秘籍：可以使用 PS2 主机的 2 号游戏手柄开启从而随意调整游戏画面。而这个秘籍在后来的KID游戏中都得到了继承。

『秋之回忆 Duet』发售后取得了非同一般复刻作品的高销量，并成为长卖作品，累计销量竟然胜过了后期绝大部分正统续作。由此可见『秋之回忆』前两代作品的经典程度始终是无法超越的。而 KID 这一动作也成功地挽留住了系列老玩家的心。为『秋之回忆』系列的延续保住了命脉。

『秋之回忆 Duet』在很长的时间里对国内玩家而言只闻其名，不闻其实。但在 2003 年底，由在日本留学的资深玩家翻译的『秋之回忆 2nd 雪萤』的剧本翻译稿开始在国内网站“KID Fans Club”的论坛上连载，引起了很多玩家的关注。2005 年，从属于“KID Fans Club”的特别创作组开始连载带中文字幕的 PS2 版游戏录像『秋之回忆 2nd 雪萤中文影像版』，掀起了一股“雪萤热”。2005 年 4 月，还是特别创作组又宣布将自主开发程序把 PS2 版『秋之回忆 2nd 雪萤』移植到 PC 平台上并最终于年底实现了全剧情移植，由此开启了民间自主移植 PC 版时代的先河。2008 年，北京娱乐通宣布引进由 KID 收购商 CyberFront 制作的『秋之回忆 Duet』PC 版，到 2009 年 9 月末，中文版『秋之回忆 Duet』终于得以与秋之回忆玩家见面。









三位一体的优秀外传



秋之回忆 Mix（Memories Off Mix）

2003 年是『秋之回忆』系列的高产年。继春季发售了『秋之回忆 Duet』之后，KID 又在 9 月 25 日，也就是秋之回忆系列发售四周年的时候推出了一款名为『秋之回忆 Mix』的作品。这款名副其实的外传本质上是一款趣味小游戏的合集，包括了拼图、麻将和秋之回忆知识问答等，不过游戏本身依然拥有一条贯穿首尾的剧情主线，并成功地将系列的三部作品的女主角凝聚到了同一部作品当中。

虽然剧情给人感觉有些天方夜谭，但是『秋之回忆 Mix』的品质确实非常高，大量全新的优秀 CG 也成为玩家们攻略收集的动力所在。值得一提的是秋之回忆知识问答这个小游戏在本作中可谓是一大亮点：十秒的限制回答时间、刁钻到令人发指的题目和缤纷的题目种类（包括看图问答、听音辨人等多媒体题目）给人以玩起来欲罢不能的感受，可以视作 KID 对秋之回忆系列玩家对游戏钻研程度的一次考试。

虽然本作在『秋之回忆』系列当中只是历史长河中一款“外传得很”的作品。但是依靠其特色还是给老一代秋之回忆玩家留下了深刻的印象。











回归成功，成功回归

秋之回忆～从今以后～（Memories Off ～**それから**～）

『秋之回忆 Duet』取得成功之后，制作人深刻地认识到了玩家们还是更能接受前两代作品的风格。所以在这个判断的指引下，『秋之回忆』系列的第四作在设定上最大限度地转回『秋之回忆 2nd』的方向，就连舞台都回到了『秋之回忆 2nd』的滨盛学园，女主角陵祈甚至还和 2 代的女主角白河萤一样喜好钢琴演奏……

于是在市场需求面前，制作人暂时放弃了自身追求的发展方向，再一次为玩家们奉献了一款“更像”是『秋之回忆』系列的作品。而在 2004 年 6 月 24 日，这部作品终于来到了大家面前，这就是『秋之回忆～从今以后～』。

『秋之回忆～从今以后～』令『秋之回忆』系列再度辉煌了起来。虽然在风格上全面回归 2 代，不过本作的主要制作人员并非是 2 代的制作班子。负责人物设计的依旧是在『秋之回忆：想君』中表现不俗的松尾幸弘与奥水隆之，因此『秋之回忆：从今以后』的整体人设风格也更偏向于『秋之回忆：想君』而非『秋之回忆 2nd』，仍有强烈的现代元素体现其中。剧本方面则全面启用了以林直孝为核心的新班底，这也使角色性格、剧本套路发生了较大的变化，但总的来说，这种变化是积极的而不是消极的。阿保刚为玩家带来了风格极度回归 2 代的新老





曲目，给人以强烈的时代穿越感。在成功打造了『秋之回忆：想君』的主题曲之后，志仓千代丸再度送上了风格相近的新主题歌给『秋之回忆～从今以后～』，依旧得到了玩家们的普遍好评，而他的名字也开始被更多的玩家所熟悉。

如上文所说，『秋之回忆～从今以后～』的舞台依旧是『秋之回忆 2nd』中的滨盛学园。主人公鹭泽一跋正和同年级的名叫陵祈的女孩交往中，然而就在情人节的当天，女朋友在送他巧克力后突然与他分手。强烈的不解和震惊让一跋备受打击，他的内心由此陷入了迷茫中。从今以后，自己该以一种什么样的态度生活下去呢？随着更多的女孩出现在他的面前，充满回忆的冬天开始了……

『秋之回忆～从今以后～』是『秋之回忆』系列的第 4 代作品，也是一款成功的续作。游戏以大量的系列传统成功要素包装，并在内涵中加入了大量的革新。由于这一次的革新方向正确而谨慎，因此绝大部分玩家都能接受这个作品并能体会到它的进步之处。而此时也已经接近秋之回忆系列发售 5 周年，『秋之回忆～从今以后～』所面对的已经不完全是系列的老玩家，毕竟那一代玩家已经到了走入社会的年龄，而现今的适龄玩家已经是全新的一代(90 后？)，所以这款作品更像是为他们量身定做。

『秋之回忆～从今以后～』中几乎每位女主角都有着复杂的过去和性格，玩家会经历一个了解、理解和爱慕的过程，因此会被角色的魅力所深深吸引。虽然剧本也有着冗长和真实篇的逻辑是否成立等在玩家当中有所争议的地方，



但总体来说表现的还是比较出色。而经过多年磨练的 KID 两位御用画师也已经在画风上趋于成熟，让这部作品的形象也表现得更为出色。『秋之回忆～从今以后～』成功地再现了系列的辉煌，不但回归了成功，也回归得成功，为之后系列作品的长期发展奠定了稳固的基石。

比起前作发售将近一年才推出中文版，『秋之回忆～从今以后～』显然要幸运得多，中文版在 2005 年初就与玩家见面了。此时在中国，『秋之回忆』已经是一个发展了三年的成功品牌，系列的译名也再不会考虑改变，因为它已经成为了代理商的一个重要商机。而且由于有着固定的玩家群，代理商也开始发售附有诸多赠品的豪华版来满足市场需求，同时也能让自己有着更多的利润。所以无论是繁体中文版还是简体中文版，都推出了很多特色的周边商品随游戏捆绑发售。满足了不少玩家的收藏欲。

『秋之回忆～从今以后～』还成就了系列在中国的第二春，逐渐沉寂的相关网站和论坛也因本作的出色剧情而重新变得热闹起来。最初的老玩家、二代的玩家、日文版玩家与全新的玩家，整个国内的用户群发展到了十分成熟的多元化阶段，系列的民间汉化也是在这一阶段开始诞生。

2005 年毫无疑问是『秋之回忆』在中国最鼎盛的一年，也是迄今为止『秋之回忆』系列在中国最后一次人气的大幅爆发，玩家们在论坛内尽情地抒发着对剧本的感想，对角色的喜爱，分享着各式各样的资源。这一时期至今承载着很多老玩家宝贵的回忆。不过，本作的译名出现了日后饱受玩家诟病的问题：『秋之回忆 3：从今以后』让很多新玩家误以为本作为系列的第三部作品，这也令很多老玩家需要不知疲倦地一次次纠正这个严重的错误。虽然此译名可以被理解为代理商对于 KID 在『想君』地位未定时期的误导，但是由于之后『秋之回忆 5』的出现，还是令此问题成为了一个令人“难忘”的不被原谅的错误。



对一个时代的告别

秋之回忆 雨后三部曲(Memories Off After Rain)

几乎是『秋之回忆～从今以后～』发售的同时，KID对外宣布了秋之回忆系列将要发售五周年的纪念作品『秋之回忆 雨后』三部曲的消息。这部作品的定位是“外传与后传”，故事将以秋之回忆一代和二代本篇之后的故事为主轴，对秋之回忆系列玩家最喜爱的最初两代人物的未来做出了交代。

『秋之回忆 雨后』由『折鹤』、『想演』和『卒业』三部作品组成。其中『折鹤』是讲述秋之回忆初代之后发生的新故事；『想演』讲述的是二代之后发生的新故事；『卒业』讲述的是两代的人物的未来。本作采用了新的图像引擎进行演出，有很多在独有的特色之处，甚至在女主角生日的当天进入游戏的话，会在主界面听到特殊的语音。

作为一款纪念作品，『秋之回忆 雨后』的表现可圈可点，唯一遗憾的是游戏的剧本与本篇设定有矛盾之处，新启用的剧本家也未能写出与原作剧情衔接很好的故事，这些都成为本作为人诟病之处。不过本作的意义在于总算给了那个时代的人和事以一个较为明确的结束，也为之后系列再度迈上新路线卸下了包袱。



只要坚持梦想，心愿终会实现

秋之回忆 5 中断的胶片（Memories Off#5 とぎれたフィルム）

『秋之回忆 雨后』三部曲的最后一作发售后，KID 立刻宣布了系列正统第五作『秋之回忆 5 中断的胶片』的制作消息。到这个时候，秋之回忆系列基本上是一作接着一作，保持着高产量，明眼人也由此可以解读出 KID 运作渐入危境的窘态。

『秋之回忆 5』并没有延续前作『从今以后』的设定与成功经验，而是大胆地向失败之作『想君』的路线回归。由这一点看来，制作人心底从未真正放弃自己心目中理想的秋之回忆，而这点也成为了『秋之回忆 5』所试图阐述的主题——“只要梦想犹在，心愿终有达成之时”。2005 年 10 月 27 日，这款带有制作人不肯放弃的梦想的作品，来到了玩家面前。

『秋之回忆 5 中断的胶片』基本是由前作『秋之回忆～从今以后～』的原班人马制作的，松尾幸弘和輿水隆之联手进行人物设计和原画的工作。较之前作，本作的人设回归了纯朴风，并且兼顾了高中与大学两个阶段不同年龄层的女主角。游戏的 CG 部分的质量表现有些下滑，可以看出本作有赶工的痕迹。游戏的剧本由经过『从今以后』锻炼后愈发成熟的林直孝负责主写，其中讲述游戏主题的仙堂麻寻篇十分精彩，可以说是近代秋之回忆系列剧本路线的佼佼者，而正是这份精彩终于将『秋之回忆 5』的主题表达得淋漓尽致，也使其成为了一部青春励志群像剧。不过令人感到遗憾的是，与主线相比，其他线质量的低下令人遗憾，严重拉低



了全作剧本的整体质量。阿保刚在本作的表现依旧中规中矩，不过游戏的标题曲倒是近几代秋之回忆中的极佳作品。被志仓千代丸称作“竭尽平生全力”打造的游戏的片尾歌”Romancing Story”，在歌手彩音的演绎下把游戏推向了最终的高潮，令每个人听后久久难忘，充满热血和激情。

『秋之回忆 5 中断的胶片』讲述了千羽谷大学的电影部“CUM 研”的大学生河合春人找回梦想的故事。在高中时代，日名雄介、河合春人、观岛香月和小津修司 4 个人是非常喜欢电影的朋友，并在毕业时约定在大学一起拍摄属于自己的电影。然而随着日名雄介突然过世，另外 3 个人失去了梦想和领导者，整日在“CUM 研”无所事事。这种平淡的日子被突然到来的名叫仙堂麻寻的女性所打乱，她带着与雄介死去有莫大关联的秘密以及雄介托付的剧本，出现在河合春人的面前。随着她忽然说出的“我们一起完成雄介的遗志吧”的话语，河合春人心中中断的胶片开始静静转动，而“CUM 研”的人际关系却开始崩溃……『秋之回忆 5』的故事也由此开始。

总体来看，『秋之回忆 5』想要讲述的就是一个拾回过去梦想的故事，虽然设定上为拾回梦想安排了与多个女主角不同方式的合作剧情，但只要将所有路线玩通后作出比较就可以清楚地看出，『秋之回忆 5』真正的主题就安排在仙堂麻寻篇。正因为如此，本作作为恋爱游戏显得有些“不合身份”，在主流的高校恋爱故事面前显得是个特殊的异类，因而最终也不能取得广泛的认同。不过需要承认的是，『秋之回忆 5』把它想讲的故事和想传达的信息都很好很完整地完成了，所以无论如何也不能认为这是一代失败的作品，只能说它已经不属于这个时代的主流。『秋之回忆 5』同时也是 KID 倒闭之前发售的最后一代系列正统续作，正如游戏主题所表述的那样，梦想已经达成，想必制作人也已经没有遗憾了。

从『秋之回忆 5』开始，秋之回忆在中国的代理公司变更为北京娱乐通，这一代的中文版也是与日文版发售间隔时间最长的一代。究其原因，主要是 KID 官方不再制作游戏的 PC 版，原先只要翻译脚本就能实现中文版，如今却变得又麻烦又困难：在翻译剧本之前，还需要国内自主制作游戏的 PC 版。而当时民间移植在国内刚刚有了先例（即 2005 年 KID Fans Club 推出的『秋之回忆 2nd- 雪萤 -』PC 版），代理公司在宣布自主移植的时候，还未对移植的难度有充足的心理准备，导致一开始移植进程并不顺利，造成了中文版开发周期的延长。也正是从本作开始，『秋之回忆』系列中文版的剧本翻译工作交由了国内专业的民间组织“KIDS Fans Channel”特别创作组负责。

2007 年圣诞，也就是初代『秋之回忆』中文版发售的整整六年后，『秋之回忆 5』中文版终于发售。虽然本身存在着很多饱受玩家批评的问题，但这部 PC 中文版对于已经期待新作有足足 2 年之久的中文玩家来说，仍然是一个天大的喜讯。『秋之回忆 5』中文版破万的销量也说明了这个系列的玩家的忠诚度和热情是多么地高。不过由于各种原因，中文版的发售并未能带起一股强力的热潮，可谓是叫座不叫好，这不能不说是一件非常令人遗憾的事。



喜欢就再来一次

秋之回忆～从今以后 again～（Memories Off～それから again～）

本作是在『秋之回忆 5 中断的胶片』发售时立即对外发表的新作。不过如同名字上的一目了然，本作是作为后传故事存在的。作为被称为秋之回忆系列第二春的『秋之回忆～从今以后～』在发售后多年依旧保持着巨大的人气，而 KID 此时又已经陷入了经营的危机，所以推出本作也就显得理所当然了。2006 年 3 月 23 日，本作发售。意外的是，『秋之回忆～从今以后 again～』作为后传却取得了近乎一面倒的好评，而且是叫好又叫座，这似乎也在某种程度上些许延长了 KID 的生命。

『秋之回忆～从今以后 again～』在人物设计以及音乐歌曲上并没有太多风格上的改变，但是在剧本上采用了一种新颖的结构，以平行世界观的方式将三位女主角的后传故事分别展现且没有任何交集，免除了在『秋之回忆 雨后』中饱受诟病的与本篇剧本的矛盾性，完整地讲述了男主角与不同女主角走向的不同未来。

作为起点设定在本篇 GOOD END 之后的剧本，本作展现了与系列作品完全不同的风格，以轻松、温馨为主题，不再充满忧郁和悲伤，这一变化也让秋之回忆系列玩家感到耳目一新。正是因为这些积极的变化，本作才取得了与『秋之回忆 雨后』不同的口碑，成为了秋之回忆系列后续故事中的经典之作。『秋之回忆～从今以后 again～』也是 KID 倒闭前发售的最后一部秋之回忆系列作品。

由于前作在国内的话题性，『秋之回忆～从今以后 again～』早在发售前就已经凝聚了大量的人气，而此时正是技术型玩家人才辈出的年代，有不止一家秋之回忆系列的主题网站宣布自主移植本作的 PC 中文版。虽然引发了某种程度上的恶性竞争，但对中文玩家而言毫无疑问是好处多多的。这场趋于闹剧的竞争以 2006 年底北京娱乐通宣布代理本作中文版而告一段落，最终本作的中文版由当时已经进入破产程序的 KID 提供素材，北京娱乐通提供版权，民间网站“KIDS Fans Channel”的特别创作组开发引擎和翻译剧本得以制作完成。『秋之回忆～从今以后 again～』的中文版最终于 2006 年秋季在海峡两岸相继上市，不过游戏的主要卖点在于角色而非剧本，所以这一作虽然有很高的人气，但是却没有很热烈的讨论。大部分中文玩家都是买了一套收藏后，就将之淡忘。



不得不进行的返场

秋之回忆 5 安可（Memories Off #5 encore）

这一作是在 KID 轰然倒塌前发表的作品。无论是公布的时机还是后来的品质，都证明了这一次的返场的无奈（encore 的意思是观众在演唱会上要求歌手返场时所齐呼的口号）。作为并不十分成功的『秋之回忆 5 中断的胶片』的后续故事。本作在无奈中诞生，亦在无奈中结束。一部励志剧在完成他的梦想后的后续故事，会有什么呢?

游戏最初设定的季节是冬季，遗憾的是 KID 已经无法支撑到新一年的冬季，在 2006 年 12 月 1 日就开始了破产保护程序。而原定于 2007 年冬季发售的本作，也因为开发公司的破产而拖到 2007 年暑期才得以发售。『秋之回忆 5 安可』的故事设定布局又回到了传统的方式，试图以某一个女主角的 GOODEND 为基点展现出三条不同的恋爱路线，这样的情况就免不了狗尾续貂的宿命。最后这部作品就这样在无声无息中发售，然后埋没于历史的长河中。



电脑上的系列大聚会

秋之回忆历代记（Memories Off History）

2007年KID旗下所有游戏版权被株式会社CyberFront收购后，CyberFront一直试图营造秋之回忆系列的复活和延续的氛围。2007年7月27日，CyberFront推出了『秋之回忆历代记』，一次性收录了KID在PS2平台上发售过的所有正传、后传作品的PC版。包括『秋之回忆 Duet』、『秋之回忆 想君』、『秋之回忆～从今以后～』、『秋之回忆5 中断的胶片』、『秋之回忆 雨后』三部曲和『秋之回忆～从今以后again～』八部作品。同时还附赠了一本收录了秋之回忆系列制作秘话和众多制作人员访谈的小册子。这一作对于家用机平台更普及的日本玩家而言可能象征意义更大一些，但是对于几乎只能靠电脑平台才能接触到的中国玩家而言却是十分实惠的，也在之后影响了系列作品中文化的进程。

她眼中的你与我

属于你的秋之回忆（Your Memories Off -Girl sylte-）

因为KID破产而四散的秋之回忆系列的制作人们，在历经大半年后终于再一次的集结了。而这一次力挽狂澜的竟然是之前秋之回忆系列主题歌的创作者志仓千代丸。他创立的公司5pb.一夜之间由一间音乐制作公司转变为了音乐制作/游戏制作双业务公司。而作为游戏分部而存在的5pb.Games又从CyberFront手里买回了系列独占的开发权。至此，秋之回忆系列的未来前景似已明朗。不过出乎大多人预料的是，秋之回忆系列的团队复苏之后开发的第一款作品竟然不是系列的正统续作，而是一款女性向作品，『属于你的 秋之回忆』。2008年1月31日。这款作品就这样到来了。

由于是剑走偏锋，所以本作并没有启用固有的制作团队来开发。无论是画师、剧本都完全外请来完成，只有阿保刚的音乐以及志仓千代丸的主题歌还在证明着这是秋之回忆系列的作品。虽然是女性向的作品，但本作在设定上却不是与系列作品完全脱离，作品的世界观与系列的第三作『秋之回忆 想君』有着微妙的关联，仿佛本作就是为了弥补『想君』没有外传/后传而存在。『秋之回忆』系列后期常使用的双视点剧情也在本作中有所体现，因而即使是男性玩家也有机会以熟悉的男性视点来进行游戏。游戏虽然引起的关注度不高，但是自身还是保证了一定的水准。并非是滥竽充数之作。



步和彩音演唱。

『秋之回忆 6』的故事发生在初代的高中澄空学园。此时初代主人公留下的故事已经成为传说般的存在。主人公塚本志雄的每日生活从叫脾气凶凶的青梅竹马远峰莉莉丝起床开始，在与往常并无不同的某天，莉莉丝突然要介绍她的好友箱崎智紗给志雄认识。随后在公园中智纱大胆地邀请志雄在后夜祭一起跳舞——在澄空学园的学园祭风俗中，这样的邀请等于告白。以此为开始，志雄仰慕的学姐、为了逃稿而寄住在他家的女作家以及有着同样听广播爱好的学妹都出现在了他的生活当中，在后夜祭之前，他的人生轨迹将向哪边偏移?

『秋之回忆 6』以时下流行的三角恋为主题，邀请了人气正高的声优（平野绫等）进行配音，在宣传上成功地吸引了足够的关注，因此游戏首周就获得了破万的良好成绩。制作人开始尝试强调角色本身的魅力而非剧本本身的深度，这样的结果虽然成功地让多位角色取得了相当不错的人气，但剧本本身却未能给玩家留下太多的亮点可以回味。可以说，『秋之回忆 6』是一部迎合新时代口味的作品，虽然与初代的设定同出一辙，但发展出来的故事风格却大相径庭;而系列的主题“封闭的回忆”虽然依旧保有，但却在浮夸的本篇故事中感觉有些牵强附会，倒是副线的角色与魅力塑造的极其成功，剧本也有可圈可点之处。『秋之回忆 6』带给人的是与『秋之回忆 5』完全相反的感受。它很“主流”，但它却让人难言成功，想来这就是时代演变所带来的必然改变吧。

回归起点，创造新的开始

秋之回忆 6 ～三角波澜～（Memories Off 6 ～ T-Wave ～）

虽然 5pb.Games 取回了秋之回忆系列的制作权并推出了『属于你的 秋之回忆』，不过系列的老玩家们真正期待的还是正统续作的消息。在经历了半年多的等待后，5pb.Games 终于发表了秋之回忆系列的第六代作品，『秋之回忆 6 ～三角波澜～』。第六代作品返回了初代的舞台和初代的设定，以纯粹的高中恋爱故事展现。这也标志着新一代的秋之回忆将是为最年轻的玩家所打造，的的确确是重新的面对了新的一批玩家群体。对于老玩家而言，更多的是带着那些无法磨灭的回忆观望着它的变化。2008 年 8 月 27 日，游戏承受着各方面的不同的期待发售了。

本作的人物设计和原画虽然依然是松尾幸弘与奥水隆之，但是画风较之之前系列一直延续的佐佐木系发生了颠覆性的变化。在这一代的作品中已经不能再看到佐佐木睦美留下的影子，新的画风显得更 Q 一些。而执笔的剧本家也全面更换，5pb.Games 请到了参与过初代和二代剧本的日暮茶坊、三浦洋晃以及近年话题作『School Days』的主要剧本家大三元参与游戏剧本的编写。也许是为了凸显“似曾相识”的感觉，在本作中阿保刚并未创作多少全新的曲目，对很多曾在初代出现过的曲目进行了重新的演绎。而主题歌依旧是由 5pb. 的社长志仓千代丸亲自打造，由两位隶属 5pb. 的歌手村田



随时可以重温经典

PSP 版 秋 之 回 忆 系 列

从 2008 年到 2009 年，5pb.Games 陆续将秋之回忆系列全面移植到最新流行的掌上游戏主机 PlayStationProtable 上，这一行动终于可以让广大玩家随身随时玩到秋之回忆系列的梦想得以实现。在这个庞大的移植计划中，5pb. 高明的商业策略得以全面展现：全新的开场动画与结局动画、全新的外传小说以及大量PSP 版独有的周边，都成功地吸引了玩家纷纷掏钱购买已经在多年前发售过的老作品，其中最经典的初代与二代的限定版更是在发售后被炒到了原价的 3、4 倍之高。PSP 版的秋之回忆系列虽然只是炒冷饭的行为，却还是掀起了一股强大的风潮和人气，由此可见，有时候经营者的策略对路要比制作者的努力还更胜一筹。







夏季、大海、泳装、萌

秋之回忆 6 新篇章（Memories Off 6 Next Relation）

一转眼已是 2009 年，秋之回忆系列发售至今也有十个年头了，众多玩家都期盼着 5pb. Games 能推出一款作为十周年纪念的作品。不过可能是由于十年来秋之回忆系列转变了太多，实在难以以一款作品来囊括全系列的风格和人物，所以 5pb.Games 只是推出了『秋之回忆 6 ～三角波澜～』的后传故事来纪念秋之回忆系列发售十周年。所幸这款后传气势强劲不同以往，各方面的表现都显得足够厚道，总算让老一代玩家看到了制作人员当年的激情与诚意十足，因此 2009 年 8 月 27 日这一天，就成为了秋之回忆系列玩家的狂欢日。

本作使用了本篇的原班人马进行制作，但松尾幸弘与舆水隆之在这一作的表现进步明显，不但强化了人物的萌度，制作了多张令人叫绝的 CG，还对前作问题明显的立绘进行了修正。另外，这一作的画面尺寸改为了 16：9，无论是 BG 还是 CG 都有了更大的空间展现内容。在新时代主机 Xbox360 的强大性能支援下，整体的画面表现有了大幅度的飞跃。剧本方面，结构上采用了『秋之回忆～从今以后 again ～』大受好评的成功经验，以互不影响的平行世界的方式展现了男主角与五位女主角各自的后传故事，而由本篇的剧本家来负责后续的故事，很好地保证了本篇故事与后传故事的协调性。音乐方面，阿保刚在本作中依然使用了一些经典曲目的 Remix，但还是有大量的新曲出现并且都拥有上佳的质量，能够给人以一听倾心的感受。御用歌手彩音这次变成了创作者，负责了与游戏同名的主题歌的创作，由风格相近的新人 Velforest. 演唱。带来了系列主题歌的新感觉。

『秋之回忆 6 新篇章』同时发售了 Xbox360 版和 PS2 版，两个版本的首周销量总和超过了万套，作为一款后传作品，可以说是骄人的战绩，同时以“夏天、海边、泳装、萌”为卖点的战略也非常成功。游戏发售后迄今为止得到的好评几乎是压倒性的。这款充满活泼、愉悦风格的作品似乎在秋之回忆系列的十周年到来前夕告诉大家，虽然已经过去了十年，但是秋之回忆在新的时代依然充满活力，充满未来！

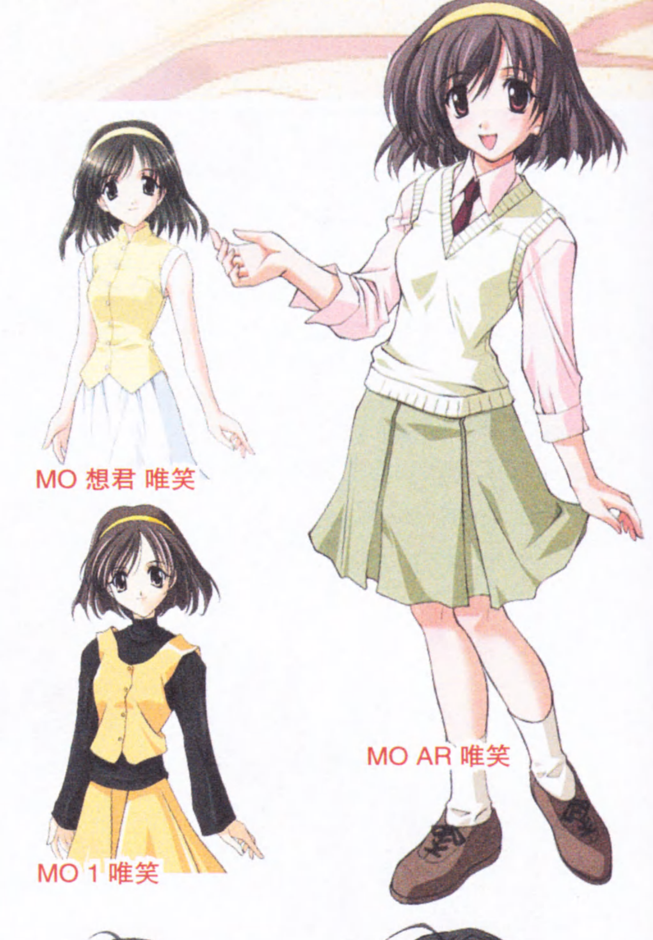




特别篇：路人也强大

浅谈秋之回忆系列的客串人物

『秋之回忆』系列作为拥有6代正传、总和超过10款的游戏系列，历代出现的角色数量加在一起自是不可小觑。每一作的主角级别人物的剧情自不必说，在这里要特别谈到的是系列特色的“路人”们——因为一些角色的人气很高，或是因为某个角色的出现能在剧情中起到很好的穿针引线的作用，KID经常会让这样的角色在他们所属的原作以外的作品中客串登场，有些人还能扮演至关重要的位置，让剧情更为丰富：


MO 想君 唯笑

MO AR 唯笑

MO 1 唯笑

[LV1、人气女主角串场吸引眼球。代表人物：今坂唯笑/白河萤]

今坂唯笑是『秋之回忆』初代的女主角。她的结局也是官方认定的主线结局。作为主角青梅竹马的同时，唯笑具备了幼驯染和天然呆等多项属性。当年她的人气在『秋之回忆』中可以说是势不可挡——打越钢太郎笔下创造的角色就是不同凡响

在系列第三代『秋之回忆：想君』当中，唯笑作为路人角色登场，其高人气也成为游戏发售前的一个宣传卖点，同时由于三代的人物年龄层普遍偏大，加入唯笑这个角色也有那么点中和“老气横秋”的意思。不过此时的唯笑也已经成为大学生，比起初代时显得更具有成熟魅力。

白河萤作为二代的超人气女主角，至今仍然是整个秋之回忆系列人气最高的角色之一。而在四代『秋之回忆：从今以后』当中，她也作为第一女主角陵祈仰慕的学姐出现在游戏当中。就像变奏版白河萤的主题曲一样，此时的萤也不再是那个叽叽喳喳的小女孩，变得稳重许多，只不过一个不小心（比如酒后或是被彼方调戏时），我们还是能看到那个我们所熟悉的烂漫可爱的萤萤。

另外值得一提的是，在『秋之回忆 雨后』三部曲中，唯笑和萤两位角色在初代和二代的后传中都出现在对方的剧情中并起到了协助性的作用；而在完结篇中，她们也都站在自己的男友身边，为双方的PK加油鼓劲。这样的桥段都使得游戏设计者达到了一加一大于二的目的。


MO 2 萤

MO THEN 萤

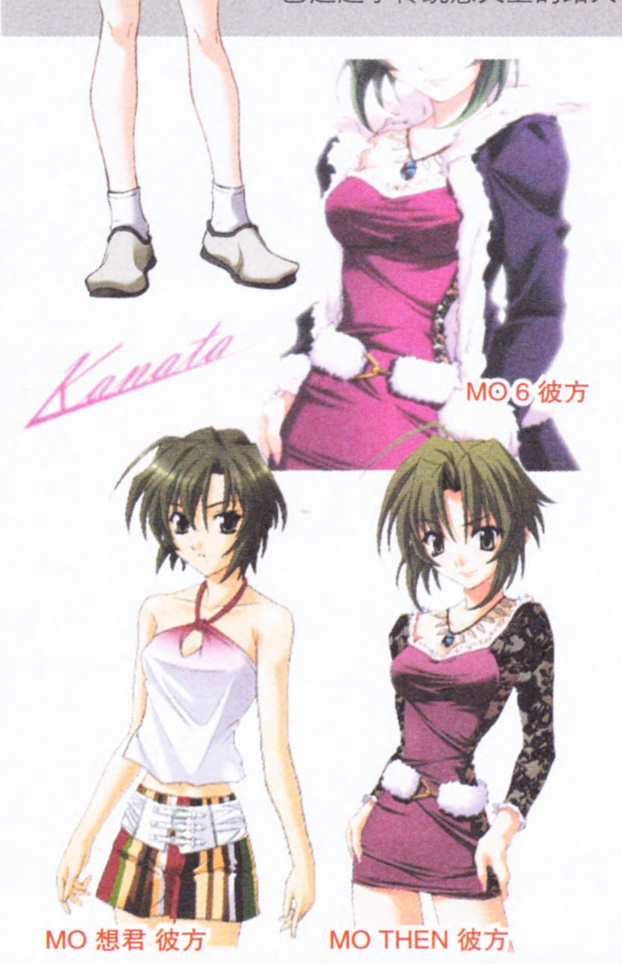
MO AR 萤

[LV2、个性女配角两度帮大忙。代表人物：木濑步]

木濑步是唯一一作为女配角两度出现在系列正传作品中并都起到较大作用的角色。她的最初登场是在『秋之回忆：从今以后』中的藤原雅篇，在剧情中木濑步是一个重要角色，对于男主角与雅的感情发展起到了不可缺少的推动作用；而且作为一位学妹，她在当时留给玩家的印象也十分深刻：爽朗直白的性格还有特别的关西腔，可以说具备了比较多的萌点。也许正因为如此，在『秋之回忆5 中断的胶片』中，木濑步再一次登场，并在主线仙堂麻寻篇中起到重要作用。在CUM研闹得四分五裂的时候，又是她陪伴在男主角与麻寻身边拍摄电影，并在感情危机时给予主角莫大帮助。木濑步虽然至今未成为过主角，但她的存在早已超越了传统意义上的路人，笔者也深深期待以后还能看到她的身影。


MO THEN 步

MO 5 步



MO 6 彼方

MO 想君 彼方

MO THEN 彼方

[LV3、充满神秘魅力的女性。代表人物：黑须彼方]

黑须彼方可以说是『秋之回忆』系列女主角中最有个性的一个。如果所有女主角都能在故事的最后被男主角的爱“征服”的话，那么只有一个人是例外，这就是彼方。她在『秋之回忆：想君』中，一直就是一个充满神秘魅力、说来就来、说走就走、让男主角始终捉摸不透把握不住的女性。可以说即使『想君』这部作品再失败，彼方这个角色的塑造都是前所未有的而且不可复制的成功。

正是因为彼方独到的特色和轻松凌驾于男性之上的形象，在之后的『秋之回忆：从今以后』中她再度登场，依旧保持着她一如既往的神奇魅力，时不时给予男主角莫大的帮助，而且是属于那种很擅长用“巧劲”的角色。这样的帮助一直持续到了后传『秋之回忆：从今以后 again』中。就在我们在五代中看不到她的身影，以为她就此隐退的时候，在『秋之回忆6～三角波澜～』中彼方再一次出现。

之所以说出现而不是出场，是因为在本作中她是因为广播节目主持人的身份登场，主角只闻其声不见其人，但即便如此，她充满魅力


『Memories Off ～それから～』中彼方和萤的百合杀必死。你感觉如何，感觉如何了！

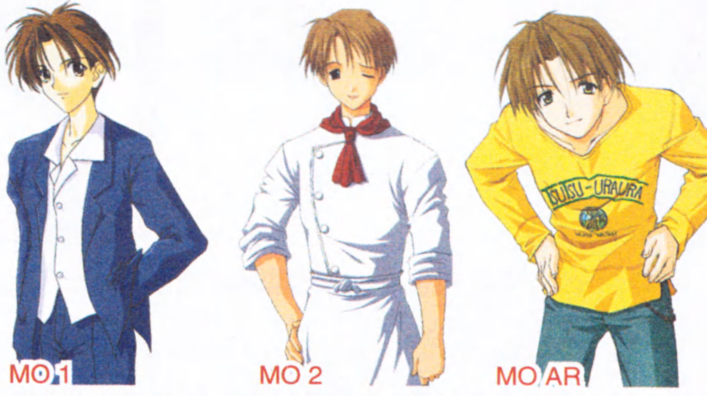

MO THEN 众人

的主持与话语依然给予了在爱情中迷茫的男主角以莫大的鼓励与帮助，令他对爱情的选择不再迷茫。就是这样，这名充满神秘魅力的女性常常会在男主角的感情道路上起到画龙点睛的作用，相信在未来她一定还会在新的作品以她招牌式的“HI ~”与我们打招呼吧。

[LV5、无限升级的最强路人。代表人物：稻穗信]

你也许没有玩过秋之回忆系列全部的作品，你可能会不认识一些秋之回忆系列的女主角，但是，只要你玩过秋之回忆系列的任何一代正传甚至外传，都几乎不可能不认识这个大名鼎鼎的系列最强路人——稻穗信。

他是秋之回忆系列最有特色的角色，他自身对于整个系列都不可或缺，也充满话题性。以至于有人曾经提议，如果秋之回忆系列搞萌战的话，绝对应该把稻穗信算进去……稻穗信在『秋之回忆』中是以男主角的损友身份登场的，这样的角色在校园恋爱游戏当中可以说是标准配置，但他在初代的表现确实非比寻常，尤其是那句“雨，何时停？”成为永恒的经典，点破了男主角多年来的阴霾，成就了一段完美的爱情（编者的话：信“似乎”喜欢女主角唯笑，毫无疑问，他最后被“发卡”了；之后在『想君』中，他又悲剧了一次……）。令人意外的是，他在之后的续作『秋之回忆 2nd』中再度登场，成为了男主角损友以外另一个重要的不可或缺的角色，以过来人的身份屡屡的对男主角施以援手，帮助男主角渡过难关。之后，他就成为了一个固定出现的角色，在每一代当中时而帮助男主角，时而帮助女主角，总是成为他们身边最近最好的朋友。


MO 1　MO 2　MO AR

这种情况持续到了最新的六代都没有变化。在『秋之回忆』系列的外传作品中，只有『秋之回忆 从今以后 again』一部是唯一稻穗信没有出现的作品，而在该作中，自始至终讲述的都是雨过天晴的男女主角的幸福生活，所以稻穗信没有出现也是理所当然的：他永远是在男女主角感情陷入困境的时候伸出援手，在他们爱情终得圆满之后神秘离开。


MO 想君


MO THEN


MO 5


MO 6

[LV4、动物也是出场王。代表动物：小狗智也]

什么？动物也算重要配角？其实如果是秋之回忆系列的老玩家，一定不会否定笔者这一观点。虽然每次都只有短短的一两面，但是这只由稻穗信饲养的小狗还是给广大玩家留下了深刻的印象。它是从『秋之回忆 2nd』开始登场的，当时当白河萤叫出它的名字“智也”的时候，相信各位玩家一定会囧到——因为智也正是『秋之回忆』初代男主角的名字……


MO 2


MO2 中的萤和“智也”

稻穗信特意为这只捡来的小狗取上这样一个名字，按他本人的解释是为了纪念他那高中时代的损友。不过之后这只狗就变得越来越风光了：到了三代『秋之回忆：想君』里，它的名字变成了二代男主角的名字“健”；到四代的『秋之回忆 ~ 从今以后 ~』里，又摇身一变叫做“正午”，这也正是三代男主角的名字；『秋之回忆 5 中断的胶片』中，麻寻更是脱口而出的叫它“一蹴”，没错，这是四代男主角的名字。不过，难道我们的小狗真的除了名字就毫无事迹可言了吗？当然不是。在『秋之回忆 2nd- 雪萤 -』中，它压轴出场，在男女主角东窗事发，陷入退学危机的关键时刻，拿回了他们的救命稻草，成就了峰回路转的绝赞结局，也成就了它自己的丰功伟绩。现在，它的出场已经成为每代的必然，如此了得的出场率相信除去左边这个总 BOSS，已经是无人能敌了。


MO 5
MO THEN


MO 想君

稻穗信曾经有句名言："这些年我是一路输过来的"，但是就其在玩家心中所留下的高大形象来看，笔者想说："稻穗信你赢了！"作为整个系列中最最重要的路人角色，我们有理由相信他是不可或缺的，也是永远存在的。每一作都改变一次形象的他，似乎见证着秋之回忆系列的成长。打越钢太郎也曾经说过，之所以他以后不再可能执笔秋之回忆系列，就是因为稻穗信已经脱离了他的掌控，我们有理由相信，稻穗信一定在某种程度上代表了制作人自身，陪伴着玩家一起渡过每一次"Memories Off"的时光。我们也不会怀疑，他在今后作品的必然登场，相信，只有有他在，"Memories Off"才是完整的！▲





特别附录：来自秋之回忆系列制作方给中国玩家的寄语



1、秋之回忆系列人物设计／原画：松尾幸弘的礼物

亮点1：现场作画，20分钟完成。

亮点2：专门写下向85学到的中文的"谢谢"

Memories Off

10th Anniversary !!

♪Thank you♪

2009・09・30

サウンド・阿保 剛

2、秋之回忆系列音乐／音效：阿保刚的礼物

译文：Memories Off/10th Anniversary!!/(音乐符)Thank you(音乐符)

秋之回忆

永远继续！

ゼネラルプロデューサー

市川和弘

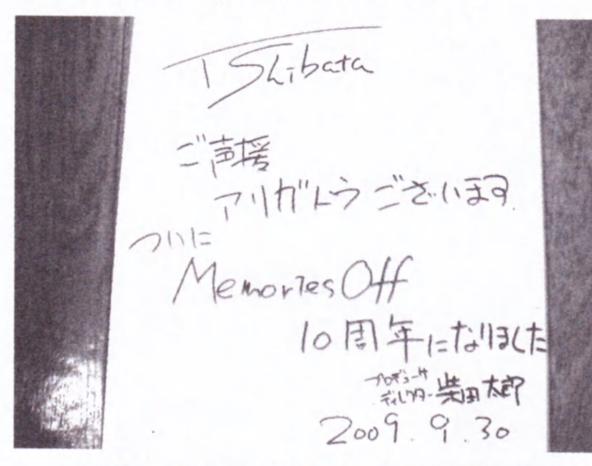
今後も

よろしく！

3、秋之回忆系列总制作人：市川和弘的礼物

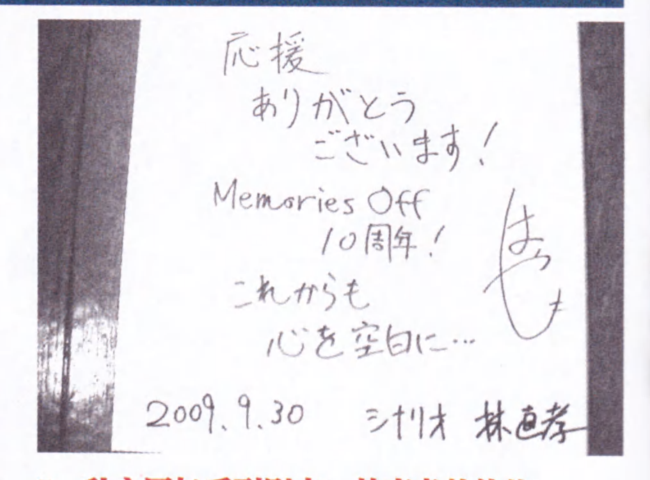
亮点：精心写下的"秋之回忆，永远继续"

译文：/秋之回忆永远继续！/今后也请多指教！/general producer/市川和弘



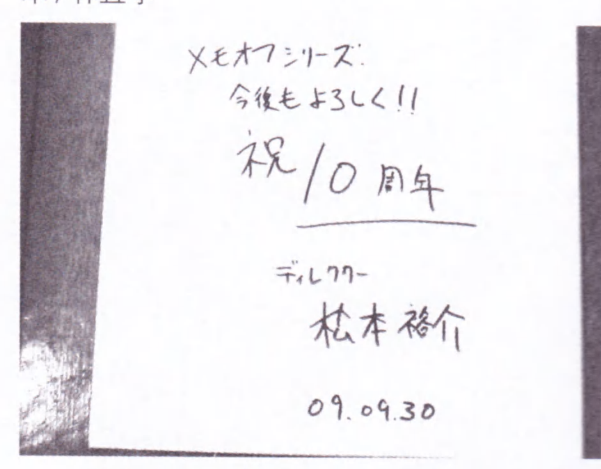
4、系列制作监督／制作人：柴田太郎的礼物

译文：非常感谢／您们的声援／终于／Memories Off/10周年啦/producer / director



5、秋之回忆系列剧本：林直孝的礼物

译文：非常感谢／您们的支持！/Memories Off /10周年！/今后也请／将心化为空白…/脚本／林直孝

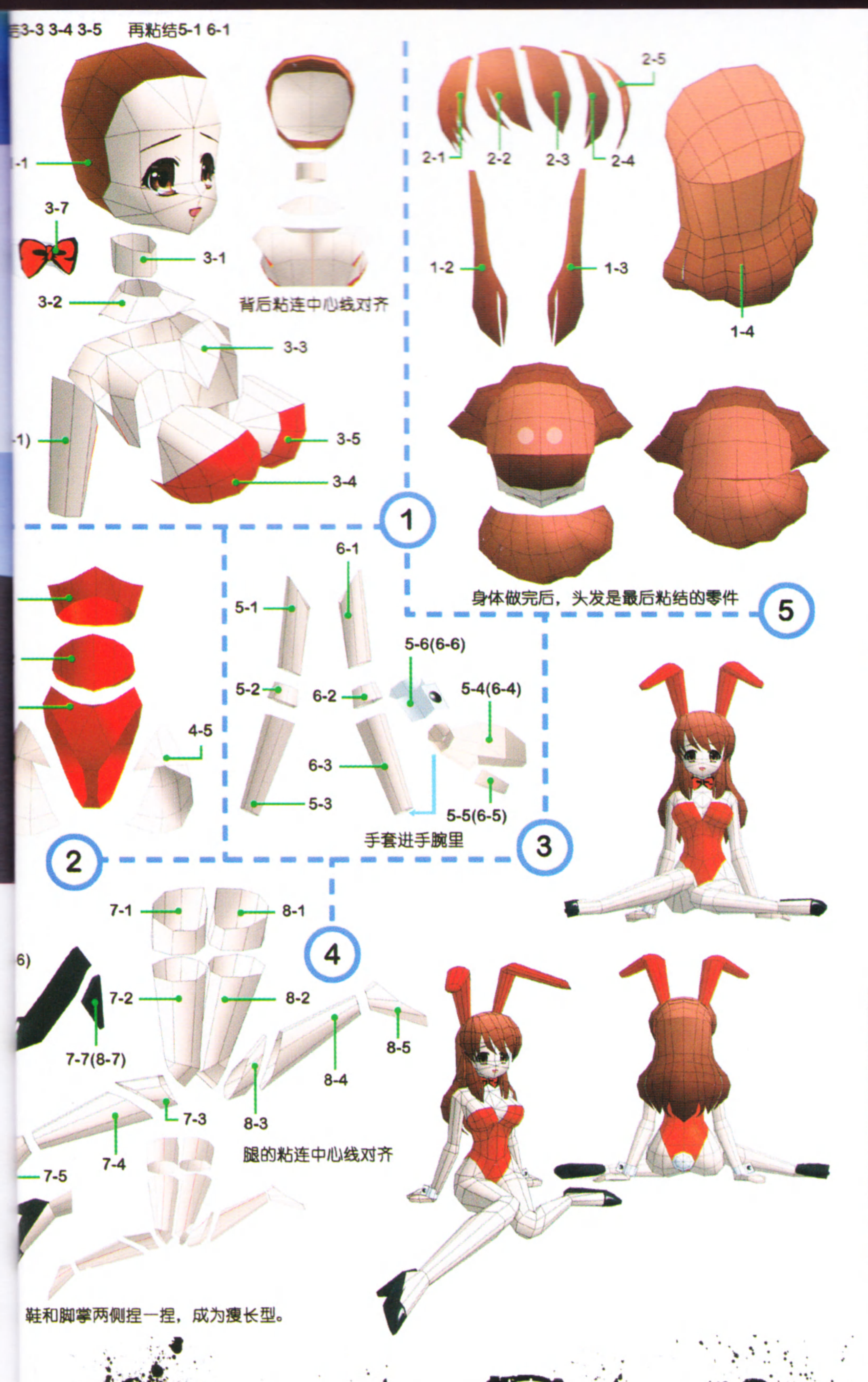


6、秋之回忆系列制作监督：松本裕介的礼物

译文：memooff系列／今后也请多指教！！/祝10周年/director/松本裕介

就在将要完成这篇文章前夕，笔者所创立的网站"KIDS Fans Channel"的代表于2009年9月30日，也就是秋之回忆系列发售十周年的当天，以中国秋之回忆系列爱好者团体代表的身份走进了5pb.Games——这里集结了系列的主要开发人员。我们成功地与开发秋之回忆系列的制作人们有了一次直接的交流，当问及秋之回忆系列的未来前景时，系列的总制作人市川和弘果断地回答说："今后秋之回忆系列会继续制作7代、8代、9代，一直做下去，也许会做到5pb.崩溃为止吧（笑）"

随后，秋之回忆系列的主要制作人应我们的代表请求，为系列的中文玩家们写下了秋之回忆系列发售十周年的寄语。就让这些寄语作为本文的结束吧。我们相信，秋之回忆系列的十年只是一个开始，不会是结束，正如制作人市川和弘送给我们的寄语所说的那样，"秋之回忆，永远继续！"







朝比奈实玖瑠 兔女郎装　　纸模设计者：lili

fruity：本期很隆重地为大家推出一位纸模界的朋友——小丽姐姐，做为我的前辈，她在人形纸模化方面有着丰富的经验，特别是巨乳美少女的表现^_^，希望大家都能喜欢她设计的纸模型。

lili：大家好，我和大家一样都喜欢拥有健美胸脯的美少女，这是初次在杂志上发表自己的作品，期待能看到大家完成的模型~\(≥▽≤)/~

fruity：限于杂志篇幅，更多制作过程照片请到我的博客查看：http://maxmayaxsi.spaces.live.com









动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年12月号
TWO DIMENSIONS MANIA
2009 Dec. 14
总第十四期
零售价25
推广价20元
二次元狂热
封底故事
幽乐墨樱坠
——Sakura in symphony
幻想乡生存指南——超脱尘世的存在们
鬼族、天人、彼岸住民篇（上）
chinchillasofthouse
日本同人游戏制作组介绍专题
再来一次，闪耀的时刻
姗姗来迟的『心跳回忆4』前瞻与系列回顾
东方黏土人形 博丽灵梦
ISBN 7-900433-51-X
9 787900 43351X

二次元狂热 12月号（Vol.14）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）



北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1	0	0	0	8	6



二次元狂热

12月号

2009 Vol.14

读者调查函

姓名		女・男	职业・学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉・御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □人形新评 □东方专区 □天朝绘师 □游戏新作 □同人文化 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造 □萌文化 □萌你妹

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　）

本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　）

希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构

□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）

□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 对于国内同人作者画手的希望

□保持现状 □全部去掉 □再增加一点

11 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

12 常购买的动漫类杂志（　　　　　　　　　　　　　　）